Sprzęt: Projektory

nr indeksu 351555 nr 1 4 stycznia 2001 r. cena 3.80 zł (zawiera 7% VAT)

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy



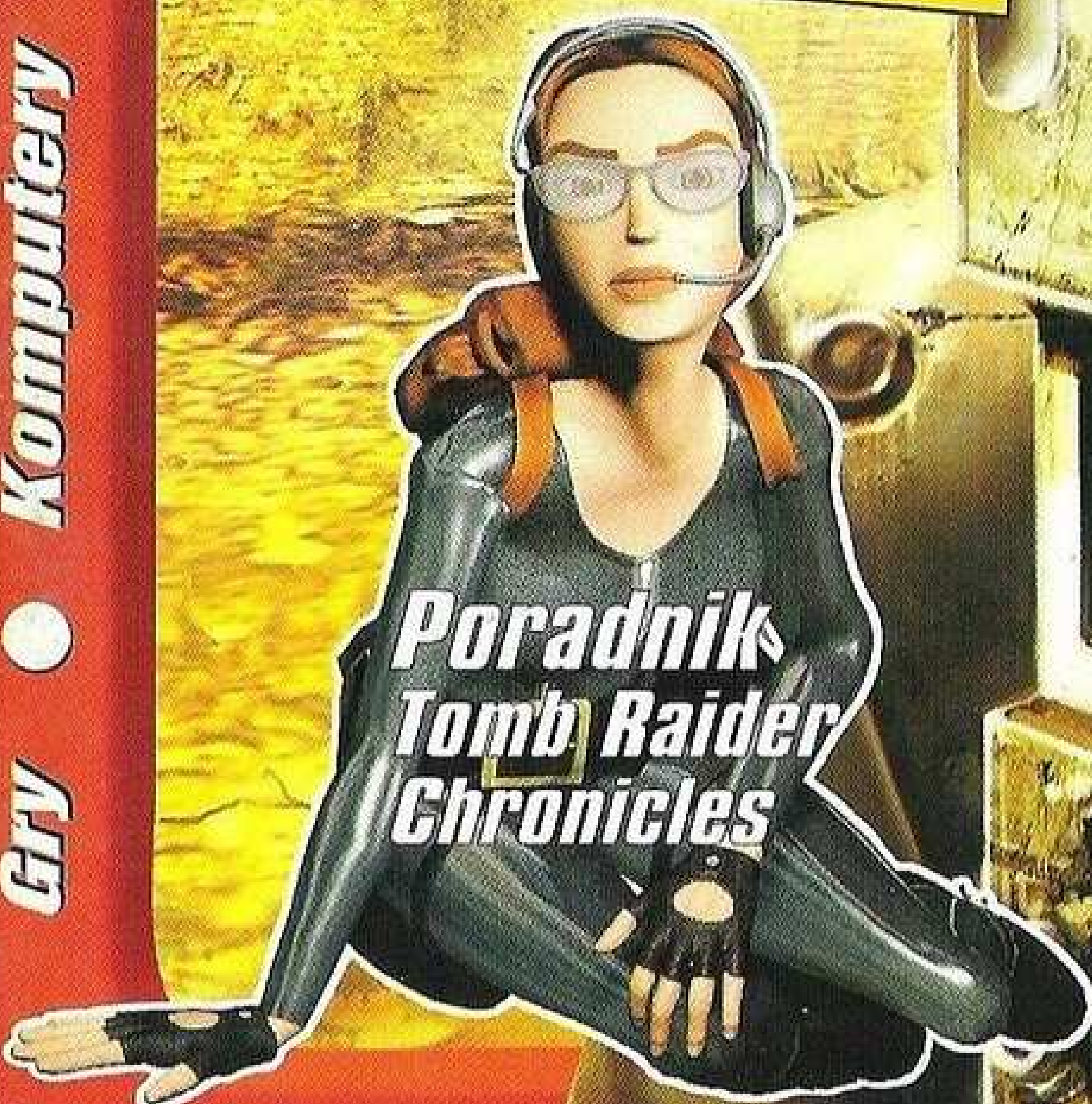
Project IGI
Komandos w akcji



Shenmue
Gra Wschodu

Wygraj
przenośny odtwarzacz MP3 CREATIVE LABS





Poradnik Tomb Raider Chronicles

Gunman Chronicles
Następca Half-Life?





Ridge Racer 5

Wszystko o nagrywarkach

W Numerze...

Witajcie w XXI wieku...

Uwaga kolekcjonerzy, właśnie trzymacie w ręku pierwszy numer CLICKA! trzeciego tysiąclecia... Jak zapewne zauważyliście, musieliśmy podnieść cenę naszego pisma – jest to efekt przyjęcia przez Sejm 7% podatku VAT na gazety i czasopisma. Cóż, są rzeczy, na które nie mamy wpływu (chociaż bardzo nam z tego powodu przykro). Za to możemy Wam obiecać, że postaramy się, aby kolejne numery były jeszcze lepsze. Po świątecznych szaleństwach i powiększonym CLICKU! grudniowym wracamy do wydawania pisma co dwa tygodnie, a więc bądźcie czujni! A co w numerze? Jak zwykle, testy doskonałych gier, a wśród nich SHENMUE, HITMAN i GUNMAN. Nie zabrakło też zapowiedzi, tym razem w całkiem nowym stylu, oraz poradnika. Dla ciekawskich mamy opis nagrywarek CD, projektorów multimedialnych i zbiór najlepszych stron WWW. A na koniec niespodzianka – świetny odtwarzacz MP3 Creative Labs do wygrania... Miłej lektury!

Redakcja


GUNMAN CHRONICLES S.10


HITMAN – CODENAME 47 S.14


AMERICAN MCGEE'S ALICE S.18



RIDGE RACER 5 S.32


SHENMUE S.20



Nagrywarki s.44

Następny CLICK! już za 2 tygodnie 18 stycznia

Oto weszliśmy w nowy rok i nowy XXI wiek! Koniec lat 90. przyniósł prawdziwą rewolucję w świecie gier. Zobaczmy, jakie tytuły pojawią się w 2001 roku...

PRZEBOJE

Symulacja — Battle of Britain

Bitwa o Anglię była jednym z najgłośniejszych epizodów II wojny światowej. Swą sławę zawdzięcza między innymi polskim dywizjonom lotniczym, które prały Niemców z niemałym zaangażowaniem i determinacją. Już niedługo powtórzysz ich sukcesy na swym domowym komputerze.

Lato 1940 roku. Hitlerowskie Niemcy „zaopiekowały" się już Francją i sięgają właśnie po leżącą na wyspach Wielką Brytanię. Jako dzielny pilot RAF-u stajesz do walki z nadlatującym okupantem. BATTLE OF BRITAIN jest efektowną symulacją wykorzystującą znacznie ulepszony program graficzny znanego MIG ALLEY. Cztery dynamiczne kampanie, pięć samolotów z wirtualnymi kokpitami oraz rozbudowane możliwości dowodzenia eskadrą – to niektóre zalety gry. Na uwagę zasługuje też wierne odtworzenie terenów, nad którymi rozgrywają się walki, oraz to, że w bitwie może wziąć udział 1200 samolotów! Niestety, premiera programu była już przekładana, co może rodzić obawy, że gra nieprędko się ukaże...



Teraz losy sławnej bitwy o Anglię są w twoich rękach. Możesz zabawić się w wielkiego dowódcę



Latające jak opętane samoloty, ścigające się eskadry, bitwa na śmierć i życie



Wszystkie samoloty prezentują się naprawdę bardzo dobrze

PC	PSX	N64		A

Battle of Britain
Samolotowa Bitwa o Anglię
Premiera: luty 2001
Rowan / IM Group | 1-16 graczy

Czy ty i twój samolot jesteście w stanie odprawić Niemców z kwitkiem? Wszystko zależy od tego, jak bardzo znasz się na symulatorach

RPG — ARX

Dziś rynkiem gier RPG rządzą potężne firmy, takie jak Interplay czy Sierra. Te mniejsze praktycznie się nie liczą – a szkoda.

Niewielka francuska firma Arkane Studios pracuje nad ARX, grą czerpiącą pełnymi garściami ze znanego systemu Warhammer. Akcja toczy się pod ziemią, gdzie ludzie zamieszkali po katastrofie ekologicznej. Potężny kapłan boga chaosu Akbby rozpoczyna krwawe żniwa – jego pan potrzebuje energii życiowej, a czerpie ją z ofiar składanych mu na ołtarzu. Przeciwko wyznawcom tego okrutnego kultu występuje grupka śmiałków, a wśród nich także i ty.

ARX będzie nietypowym RPG-iem. Autorzy stawiają m.in. na wysoką sztuczną inteligencję przeciwników. Potwory nauczą się współpracować, będą też miały wyostrzone zmysły wzroku i słuchu. Gracz musi wybrać między walką a podkradaniem się, a ta decyzja będzie zależała też od samej postaci – do wyboru otrzymasz bowiem maga, złodzieja lub wojownika.



Mili przeciwnicy to dla wszystkich miłośników RPG chleb powszedni



Komnaty jak w Wieliczce? Czyżbyś wędrował przez naszą kopalnię soli?

PC	PSX	N64		A

ARX
Podziemne RPG
Premiera: zima 2001
Arkane Studios | 1-8 graczy

Tajemniczy i krwawy kult boga chaosu oraz dzielny, doświadczony przez los bohater, któremu przyszło zmagać się z potężnymi przeciwnikami

RPG — Two Worlds

Warszawska firma Metropolis („Książę i Tchórz", „Reflux" czy „Gorky 17") wypuści wiosną grę RPG TWO WORLDS. Miejsce akcji – wszechświat. Na planetach istnieją inteligentne formy życia, które nic o sobie nie wiedzą, gdyż otula je gwiezdny pył. Wskutek anomalii przestrzennych dwie cywilizacje spotykają się i... wybucha wojna między Quidarianami – mężczyznami oraz en'Ceer – mieszkańcami świata rządzonego przez kobiety. Główny bohater to młodzieniec rzucony w wir starcia dwóch obcych dla niego ras. Rozgrywka będzie nieskomplikowana – przeglądanie statystyk bohatera przestanie być żmudnym obowiązkiem (to zadowoli przeciwników RPG), znawców ucieszy natomiast możliwość rozwoju umiejętności bohatera, a także prowadzenia rozbudowanych rozmów z napotkanymi postaciami.



Gdzieś we wszechświecie czeka na ciebie planeta...



...a na niej samotny bohater, który wplątuje się w konflikt



Jaką rolę odegra w odwiecznym starciu przeciwnych płci?

PC	PSX	N64		PL

Two Worlds
Zmagania Dwóch Ras
Premiera: wiosna 2001
Mertopolis / Topware | 1 gracz

Walka rozgrywająca się między dwoma rasami, które nic o sobie nie wiedzą, to także zmagania dwóch płci. Kto wygra? Kobiety czy mężczyźni?

2001

TPP Oni

Ta gra miała ukazać się rok temu, ale firma Bungie przesuwała termin premiery. Może więc będzie to wydarzenie tak dopieszczone, że aż przełomowe?

ONI to nietypowe połączenie strzelaniny 3D i bijatyki w stylu FIGHTING FORCE. Gracz steruje Konoko, członkinią Oddziałów ds. Zwalczania Przestępczości Technologicznej, na drodze której staje przestępczy syndykat. Silne pięści i celny karabin to jedyne znane jej środki perswazji. Mimo to gra ma być łatwa i przyjemna. Miłośnicy nowoczesnych konsol będą zachwyceni – lekko mangowe postacie i skomplikowane, ale przejrzyste, projekty etapów przypomną im ulubione gry. Niespodzianką będzie sposób animowania postaci; tradycyjną animację poklatkową zastąpi półmorfing, umożliwiający płynne przechodzenie pomiędzy prezentowaniem kilku czynności naraz. Właśnie grafika i spora dawka adrenaliny mogą zapewnić grze sukces.



Skomplikowana broń jest zbędna, gdy ma się pięści i niezły wykop



Nowe wcielenie silnej kobiety. Tym razem mangowej



PC | PSX | N64 | DC | A

Oni

Manga w Akcji

Premiera: luty 2001

Bungie / Play it | 1 gracz

Gra akcji nawiązuje do klasycznych filmów Anime z „Ghost in the Shell" na czele. Dużo akcji i naprawdę silna kobieta! To może być HIT!

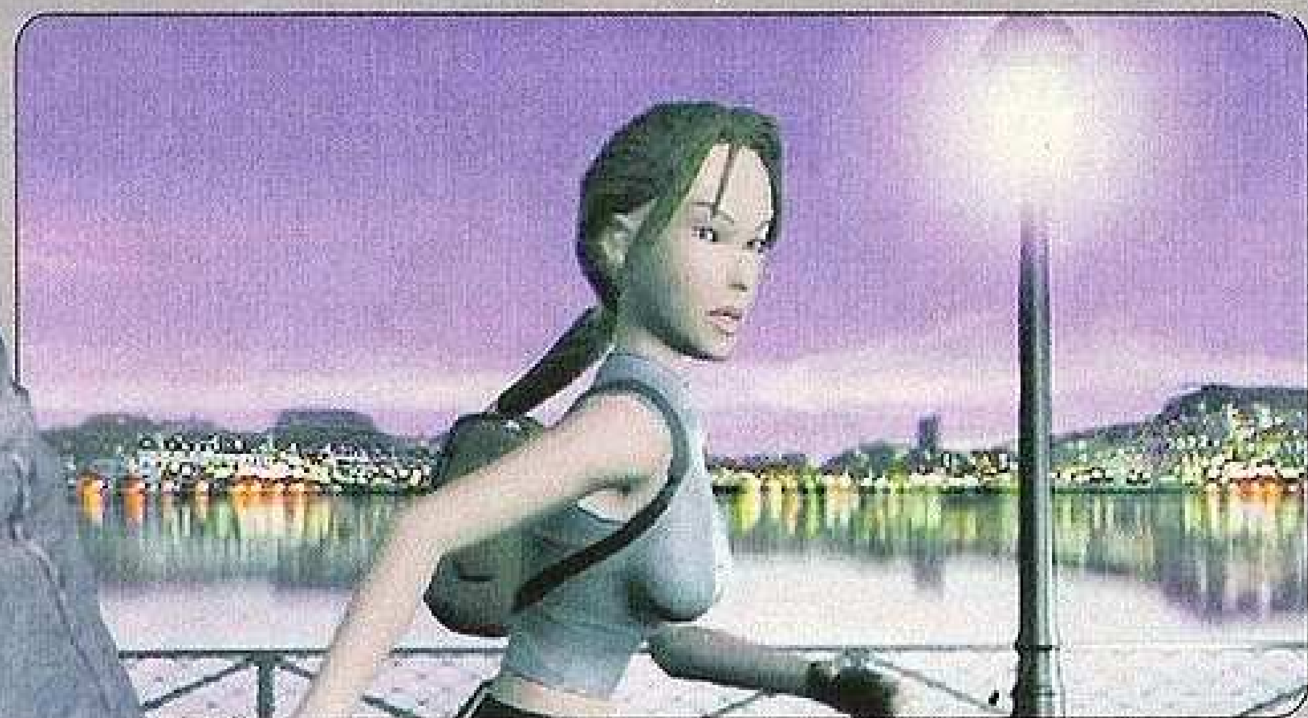
TPP Tomb Raider 6

Lara Croft żyje. Nie zmarła, jak głosiła internetowa plotka, podczas kręcenia TOMB RAIDER 4. Pojawi się bowiem w TR6: NEXT GENERATION. Nie będzie to jednak taka sama Lara, jak wcześniej. Wstrząsające przeżycia w grobowcu wpłynęły na jej psychikę, tak samo jak na twórców serii podziałały głosy niezadowolonych graczy, którzy mieli dosyć mało oryginalnych przygód Lary. Tym razem pojawi się więc zupełnie nowy program graficzny, a Croft i wszystko wokół niej zostanie ulepszone. Gra ma być ciągiem 4 epizodów połączonych ze sobą wspólną historią. Pojawią się w niej też misje poboczne, które będzie można wypełnić. Zdarzy się, że będziesz musiał pokierować czynami zupełnie innej postaci! W grze ma być uwzględniony rozwój postaci – Lara będzie się uczyć w miarę wykonywania kolejnych zadań! Kolejne epizody będzie można ściągnąć z Sieci kilka miesięcy po premierze.

W tej części TOMB RAIDERA Lara pożegna się z Playstation, przeniesie się na maszynki wyższej generacji, a jej przygody staną się podobno bardziej mroczne. Ano, pożyjemy, zobaczymy...



Nowa Lara w nowych strojach prezentuje się naprawdę dobrze. Straszna z niej modnisia



Czy i tym razem jej przygody przyciągną przed komputery tysiące wielbicieli z całego świata?

PC | PS2 | N64 | X-Box | A

Tomb Raider: Next Generation

Nowe Szaty Lary

Premiera: koniec 2001

Eidos / IM Group | 1 gracz

Równo za rok przekonasz się, czy dobra stara Lara ma szanse jeszcze powalczyć o miano pierwszej damy gier komputerowych

TPP Hellboy

Strzelaniną DEVIL INSIDE firma Cryo powróciła na rynek gier akcji. Nie był to jednak jednorazowy wybryk – prace nad HELLBOY znajdują się już w fazie końcowej.

Program ów będzie grą akcji w konwencji TPP, wzorowaną na komiksie pod tym samym tytułem. Rzecz dzieje się we wczesnych latach sześćdziesiątych w Czechosłowacji. Demon Hellboy, który postanowił działać dla dobra ludzkości, wypowiada wojnę siłom ciemności gromadzącym się w ponurym, gotyckim zameczku. Pomaga mu w tym Sarah, urodziwa dziewoja specjalizująca się w zagadkach wymagających myślenia. To dzięki niej duet „mięśniaka" i „intelektualisty" staje się zespołem ze wszech miar kompletnym.

Gra jest wypełniona akcją „od stóp do głów". Wysokiej klasy animacje, kilkanaście rodzajów broni i bardzo mroczna atmosfera mają zagwarantować jej sukces. Co prawda wspomniane już DEVIL INSIDE, mimo bardzo dobrych recenzji w prasie, rynku nie zawojowało, HELLBOY ma jednak szanse nadrobić te straty.



Kto by przypuszczał, że demony mieszkały i w Czechach



Mały, gotycki zameczek to tak naprawdę siedziba Zła



PC | PSX | N64 | | A

Hellboy

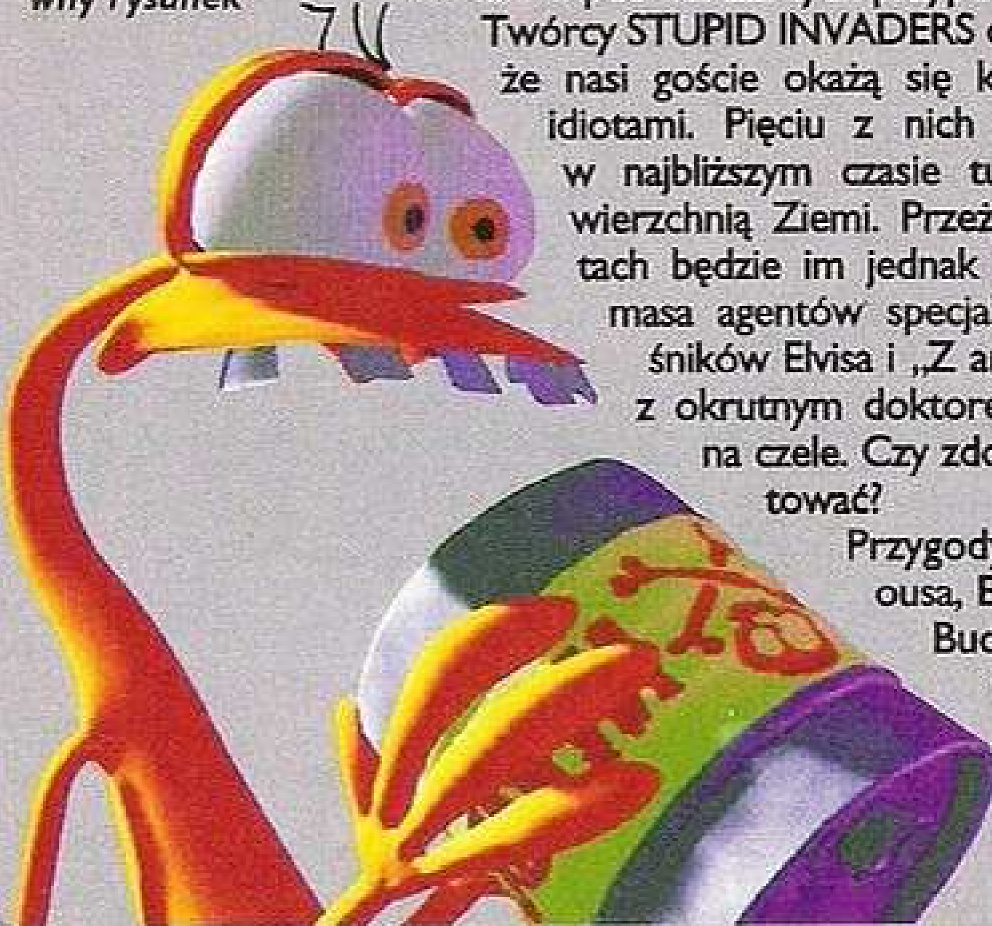
Strzelanina z Piekła Rodem

Premiera: początek 2001

Cryo / CD Projekt | 1 gracz

Skruszały demon w walce z siłami ciemności... I to u naszych sąsiadów... Przyznasz, że brzmi zachęcająco, zwłaszcza że Hellboy nie działa sam

Przygodówki — Stupid Invaders



Eee... Kosmita być głodny i jeść puszka. Zaraz... Ona ma taki dziwny rysunek

Najsłynniejsi naukowcy sugerują, że przybysze z Kosmosu, którzy prędzej czy później odwiedzą Ziemię, będą od ludzi inteligentniejsi i bardziej cywilizowani. Niestety, jak dotąd żaden kosmita nie potwierdził tych przypuszczeń.

Twórcy STUPID INVADERS obawiają się, że nasi goście okażą się kompletnymi idiotami. Pięciu z nich rozbije się w najbliższym czasie tuż nad powierzchnią Ziemi. Przeżyją. Po piętach będzie im jednak deptać cała masa agentów specjalnych, miłośników Elvisa i „Z archiwum X" z okrutnym doktorem Sakarine na czele. Czy zdołają się uratować?

Przygody Gorgeousa, Etno, Stereo, Buda i Candy wypełnią aż cztery kompakty. Na płytkach znajdą się jednak nie tylko atrakcyjne filmy i blisko 1 GB komiksowej grafiki, ale i ponad tona całkowicie zwariowanego, acz nie zawsze najwyższych lotów, humoru. To właśnie on ma stanowić magnes, który przyciągnie graczy do STUPID INVADERS. Kolejną zaletą programu Ubi Soft będzie łatwość obsługi. Stary, dobry tryb „wskaż i kliknij" pozwoli ci szybko wydawać kosmitom rozkazy. Mamy nadzieję, że będziesz się dobrze bawił – w końcu niecodziennie pracuje się z głupcami.

PC	PSX	N64	A
Stupid Invaders			
Przygody Głupich Kosmitów			
Premiera: luty 2001			
Ubi Soft / LEM			1 gracz

Szaleni kosmici walczą o przeżycie na tajemniczej i dziwacznej planecie nazywanej przez jej mieszkańców Ziemią. Nic dziwnego, że zadanie mają trudne



Na pierwszy rzut oka przybyli na Ziemię kosmici nie wyglądają na strasznych głupców...



...a na pewno zachwycą poczuciem humoru i komiksową grafiką

Przygodówki — Gilbert Goodmate...

Dziś już mało kto robi przepiękne, ręcznie malowane przygodówki w stylu KSIĘCIA I TCHÓRZA czy pierwszych części MONKEY ISLAND. Jedną z ostatnich tego typu gier będzie GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA, dość tajemniczy projekt przygotowywany przez szwedzką firmę Prelusion.

Fabuła programu jest co najmniej dziwna, żeby nie powiedzieć bardzo dziwna. Otóż w pewnej bardzo odległej miejscowości obywatele co roku świętują Dzień Grzyba (niezły pomysł, co?). Wspominają wówczas dzielną pieczarkę, która kilkadziesiąt lat wcześniej pomogła obronić kraj przed zakusami złego czarnoksiężnika (no, tego jeszcze nie było, przyznasz, że twórcy gry wykazali się zadziwiającym poczuciem humoru!). Bohaterski grzyb żyje nadal. Zajmuje poczesne miejsce na środku centralnego placu miasta i przez cały rok pozostaje pod opieką Honorowego Opiekuna. Jednak tegoroczny opiekun nie popisał się. Przysnął na służbie, a wówczas tajemniczy złodziej ukradł grzyb. Hańbę tę chce zmazać wnuk opiekuna, niejaki Gilbert. Jego plan jest prosty: chłopak chce odzyskać bezcenną pieczarkę i wrócić z nią do miasta w glorii sławy wielkiego bohatera.



Ładna i kolorowa grafika w stylu starych, wielkich przebojów

Realizatorzy czarują cyferkami: obiecują 6000 klatek animacji, 50 postaci i 20000 linii dialogowych. Tak naprawdę liczy się jednak dobry scenariusz i wspaniała, staroszkolna grafika. A ci, którzy mieli okazję testować wczesną wersję GILBERT GOODMATE, twierdzą, że ta gra to zawiera. Mamy więc nadzieję, że okaże się ona atrakcyjna nie tylko dla amatorów grzybobrania, ale także dla wielbicieli przygodówek jako takich.



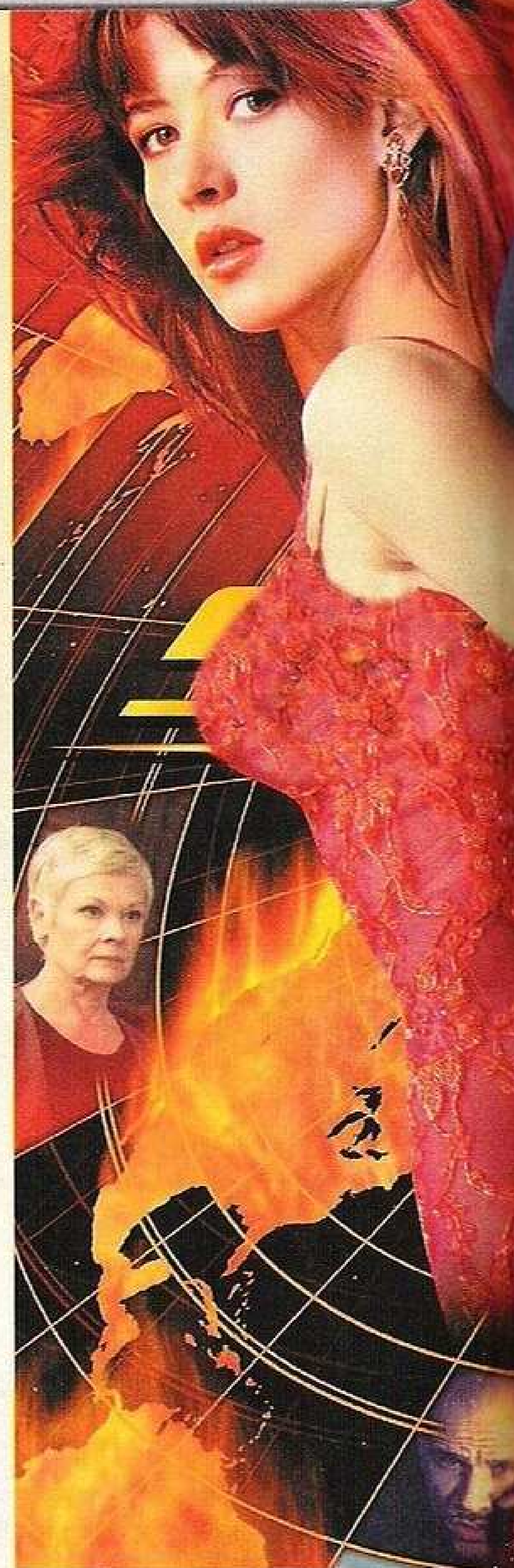
Ciekawe, czy pieczarki rosną w ogródku? Pewnie tak, ale Bohaterska Pieczara ma bardziej przytulne mieszkanko



Gdzie ta pieczarka mogła się zapodziać? Może pan widział ją gdzieś przypadkiem?

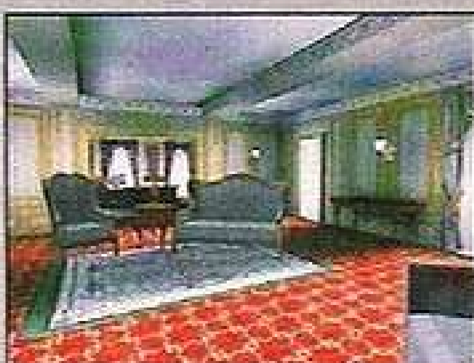
PC	PSX	N64	A
Gilbert Goodmate			
Staroszkolna Przygodówka			
Premiera: wiosna 2001			
Prelusion			1 gracz

Gilbert wyrusza na poszukiwanie porwanego grzyba. Pieczara to przecież lokalny bohater! A do tego autorzy zapowiadają ręcznie malowaną grafikę i ciekawe zagadki



FPP The World is not Enough

Nazywa się Bond. James Bond. Jest najsłynniejszym agentem na świecie. Dzięki grze GOLDENEYE 007 stał się gwiazdą gier wideo. Do dziś jednak właściciele pecetów nie mieli przyjemności towarzyszyć mu w czasie akcji (jeśli nie liczyć gier wydanych przed 1990 rokiem). Błąd ten naprawi gra WORLD IS NOT ENOUGH – adaptacja filmu „Świat to za mało" (dostępna już w wersji na konsole). Weźmiesz udział w pościgu motorówkami, zwiedzisz łódź podwodną w Baku, zaszalejesz na nartach na Kaukazie i zabawisz się gadżetami wyprodukowanymi przez Q. Autorzy gry udostępnią ci ponad 20 rodzajów broni, a wśród nich pistolet IAC Defender, lekki karabin maszynowy Kazanovich i cudo stosowane przez belgijską armię: Munitions Belgique. Producenci twierdzą, iż nie będzie to kolejna zwykła strzelanina, ale gra, w której mózg okaże się niezbędny. Będą misje wymagające załatwienia „po cichu" i takie, w których poleje się krew. Dzięki temu tak miłośnicy HALF-LIFE, jak i THIEF poczują się usatysfakcjonowani.





Agent 007 nie miesza się w takie sobie przedsięwzięcia. Możesz liczyć na porcję dobrej zabawy



PC | PSX | N64 | PS2 | A

Świat To Za Mało
Martini Wstrząśnięte, Niemieszane...
Premiera: początek 2001
EA / IM Group | 1-4 graczy

Słynny agent omijał wszystkie monitory domowych komputerów, po wielu latach dał się jednak na nie skusić pecetowi. Zobaczymy, co z tego wyniknie

FPP Team Fortress 2

Pierwszy TEAM FORTRESS był dodatkiem do HALF-LIFE, rozszerzającym jego tryb sieciowy o nowe, niezwykle pożyteczne funkcje. Zdobył tak wielką popularność, że producent całości, firma Sierra, zdecydowała się na wyprodukowanie części drugiej.

TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS będzie rozbudowaną grą przeznaczoną przede wszystkim do zabawy z przyjaciółmi. Zaoferuje 9 klas żołnierzy do wyboru (Light, Heavy, Rocket Infantry, Commando, Spy, Sniper, Medic, Engineer, Commander), 20 map, kilkanaście rodzajów broni istniejących w rzeczywistości, zaawansowaną sztuczną inteligencję sterowanych przez komputer botów oraz kilka wciągających trybów rozgrywki. Obok tych klasycznych, takich jak chociażby Capture The Flag, pojawią się zupełnie nowe misje bojowe (np. polowanie na prezydenta) oraz całe kampanie przeznaczone dla trybu cooperative. Część z nich rozgrywać się będzie w odległej przyszłości, jednak niektóre zadania wykorzystywać mają realia II wojny światowej. Zdaniem wielu miłośników gier FPP, to właśnie ten program zdetronizuje QUAKE 3 ARENA.



Akcja „Pustynna burza"? A czemu nie? Tyle że teraz dostępna w Sieci

PC | PSX | N64 | A

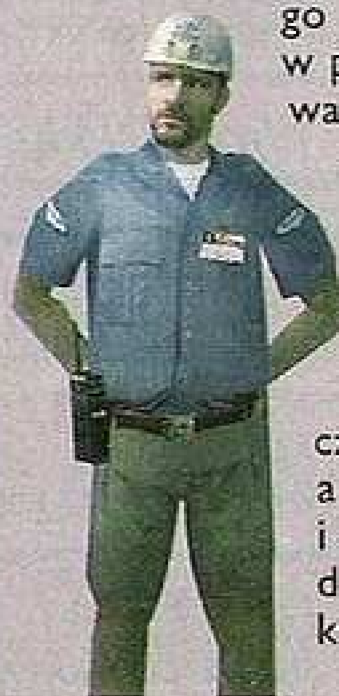
Team Fortress 2
Wojna Po Sieci
Premiera: marzec 2001
Sierra / Play it | wieloosob.

Kolejna wielka gra dla miłośników zabaw sieciowych. Rozpocznij manewry wojskowe w Internecie. Twoje poczynania na froncie będą znane na całym globie

FPP Duke Nukem Forever

Duke Nukem był jednym z najbardziej zagorzałych pogromców kosmitów w naszej części galaktyki. Jednak po demolce, której dokonał w DUKE NUKEM 3D, wycofał się na chwilę z fachu i mało który pecetowiec o Księciu Kasacji słyszał...

Winą za ten stan rzeczy obarczyć należy firmę 3D Realms, od 1997 roku pracującą nad DUKE NUKEM FOREVER. Program ten od początku miał pecha. Program graficzny QUAKE 2, na bazie którego powstawał, dość szybko okazał się przestarzały i oparto go na UNREAL. Ten zaś odszedł w przeszłość, gdy na rynku zadebiutował UNREAL TOURNAMENT. Prace nad programem przedłużały się więc w nieskończoność, a tłumy wielbicieli Księcia zapominały o swym niedawnym bożyszczu. DUKE NUKEM FOREVER ukaże się w 2001 roku. Bohater ma walczyć o dobro ziemskich dziewczyn, a jego wrogami będą ohydni kosmici i ludzie niewłaściwej orientacji (mordercy, oszuści itd.). Nie zabraknie książęcego humoru; nawiązań do afery Clinton-Levinsky oraz słynnych już tekstów. Gra, w którą zostanie wbudowanych kilka minigierek rozgrywanych w konwencji TPP, będzie strzelaniną z perfekcyjną grafiką i niecodziennymi wydarzeniami (np. UFO lewitujące nad głową głównego bohatera) oraz wciągającymi zagadkami. To będzie przebój (jeżeli się w końcu pojawi na półkach sklepowych)!





Tym razem, walcząc z kosmitami, Książę stanie w obronie płci pięknej. No, to się nazywa kosmiczne dżentelmeństwo



Odrobina specyficznego poczucia humoru i nawet sztywny wojskowy umrze ze śmiechu

PC | PSX | N64 | A

Duke Nukem Forever
Książe Kasacji Powraca
Premiera: połowa 2001
Take 2/ IM Group | 1-16 graczy

Bohater jednej z najlepszych gier FPP w historii PC powraca. Niektórzy już nie śpią po nocach i myślą, jak to będzie, gdy zasiądą do tej gry

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Wasze

Poz.	Gra	Producent / Dystrybutor – Platformy	Poprzednio	Komentarz
1	Diablo 2	BLIZZARD / CD PROJEKT – PC	1	Ognisty oddech Diablo bez wątpienia pomógł mu utrzymać pierwsze miejsce
2	FIFA 2000	EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX	11	Nieoczekiwane przejęcie piłki i skuteczna kontra wystarczyły, by znaleźć się na podium
3	Grand Theft Auto 2	TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX	3	Ciekawe, kiedy policjanci wezmą się wreszcie porządnie do pracy i złapią tego pirata
4	The Sims	MAXIS / EA / IM GROUP – PC	2	Przedświąteczna atmosfera odpoczynku wyraźnie nie sprzyja rywalizacji
5	Need for Speed: Porsche	EA / IM GROUP – PC, PSX	12	Śliskie drogi nie przeszkodziły w wyścigu – widocznie Porsche ma już zimowe opony
6	Worms Armageddon	MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC	4	Tym razem kilka robaków wpadło pod koła i od razu spadły na dalszą pozycję
7	Diablo	BLIZZARD / CD PROJEKT – PC	10	Mroźna zima sprzyja ognistym istotom – w sumie można było się tego spodziewać
8	Quake 3	ID SOFTWARE / LEM – PC, N64	6	W dalszym ciągu w pierwszej dziesiątce, choć coraz niżej
9	Settlers 3	BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC	9	Chwilowa równowaga sił sprawiła, że ludziki mogą odetchnąć. Tylko czy odeprą kolejny atak?
10	Driver	GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX	7	Mafia na tropie i policja na ogonie zmuszają do ukrycia się, tylko czy na długo?

1 Diablo II

2 Fifa 2000

3 GTA 2

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują za to żadnych punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę ALIENS vs PREDATOR ufundowaną przez:

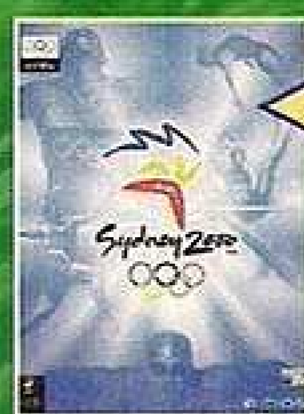


Grupa pościgowa

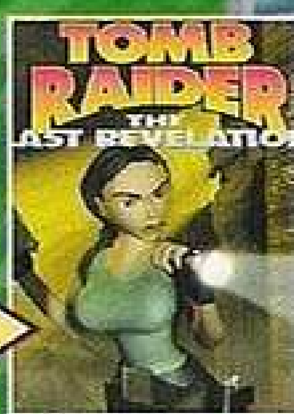
Poz.	Gra	Producent / Dystrybutor – Platformy
21	Tekken 3	NAMCO / SONY – PSX
22	Wrota Baldura	INTERPLAY / CD PROJEKT – PC, PSX
23	C&C Red Alert 2	WESTWOOD/IM GROUP – PC
24	Nox	WESTWOOD / IM GROUP – PC
25	Larry 7	SIERRA / CD PROJEKT – PC

P 20

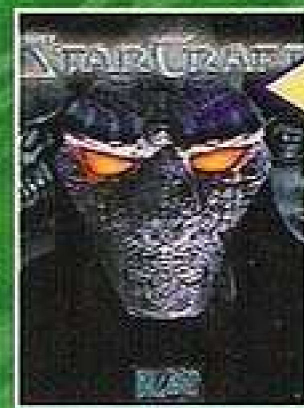
Notowania z ostatnich 2 tygodni



11 **Sydney 2000**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
15
Złote medale zachęcają do dalszego treningu i, jak widać, cierpliwość daje efekty



12 **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
8
Czyżby Lara miała na zawsze pozostać w mrocznych lochach?



13 **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
17
Niespodziewany rój meteorytów diametralnie zmienił układ sił



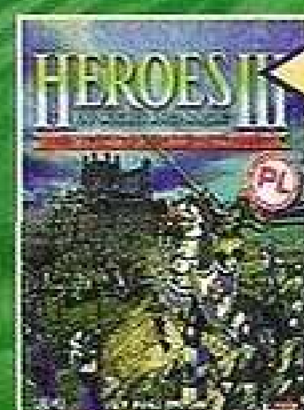
14 **Age of Empires 2**
MICROSOFT – PC
5
Łuki nie są jednak dobrą bronią do takich zmagań – strzał zabrakło i przegrana gotowa



15 **UEFA Euro 2000**
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX
19
Tym razem kontra skończyła się trafieniem w słupek, ale rywale cofnęli się do obrony



16 **Icewind Dale**
INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
13
Bohaterowie prawie zamarzli na śmierć, ciekawe, czy uda im się ocalić życie



17 **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP – PC
16
Ostatnio herosom nie idzie najlepiej, przegrali kolejną potyczkę



18 **Grand Theft Auto**
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX, GBC
18
Złodzieje dalej uciekają, ale policja już prawie ma ich w swoich rękach



19 **NBA Live 2000**
EIDOS / IM GROUP – PC, PSX
P
Sezon w pełni, a formy dalej nie ma. Ciekawe, kiedy zaczną wreszcie trafiać



20 **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE / LEM – PC
P
Zacięte walki w kosmicznej atmosferze wracają do łask

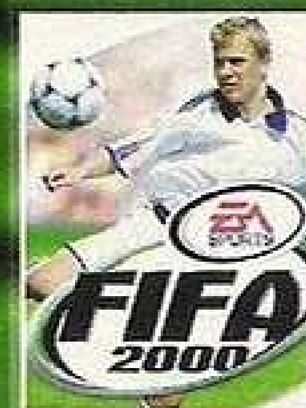
A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

- **26** Sim City 3000 – MAXIS / IM GROUP - PC
- **27** Faraon – SIERRA / PLAY IT – PC
- **28** Half-Life – SIERRA / PLAY IT – PC
- **29** Planescape Torment – GT INTERACTIVE / LEM - PC
- **30** Need For Speed IV – EA / IM GROUPE - PC

SIEDMIU WSPANIAŁYCH



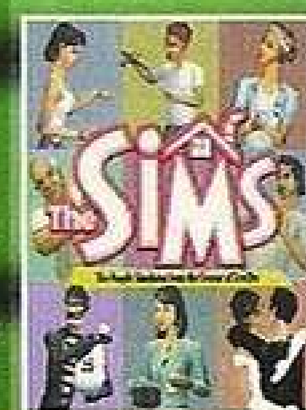
Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



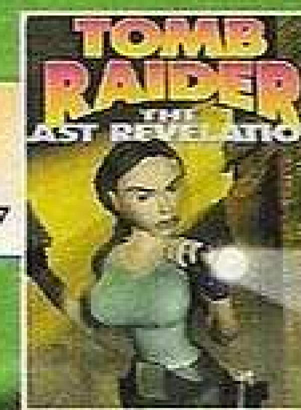

1 **FIFA 2000**
Ostatnie sukcesy sprawiły, że drużyna wreszcie sięgnęła po złoto



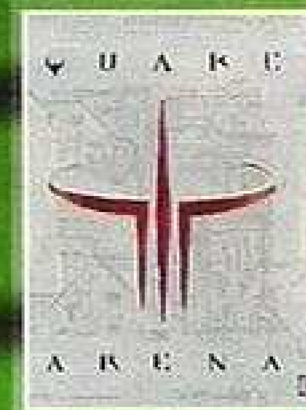

2 **Driver**
Ciągłe ukrywanie się przed policją musiało w końcu wpłynąć na wyniki



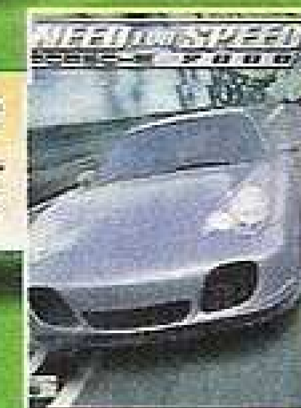
3 **The Sims**
Systematyczna praca przyniosła spodziewane efekty – już na podium



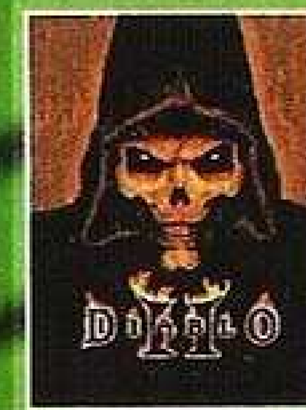

4 **Tomb Raider IV**
Błądzenie po korytarzach zadecydowało o miejscu w TOP 7



5 **Quake 3**
Jak na razie mocno się trzyma, tylko o jedno miejsce w dół




6 **Need for Speed: Porsche**
Mimo jazdy na granicy ryzyka zdobycie lepszej pozycji nie jest łatwe



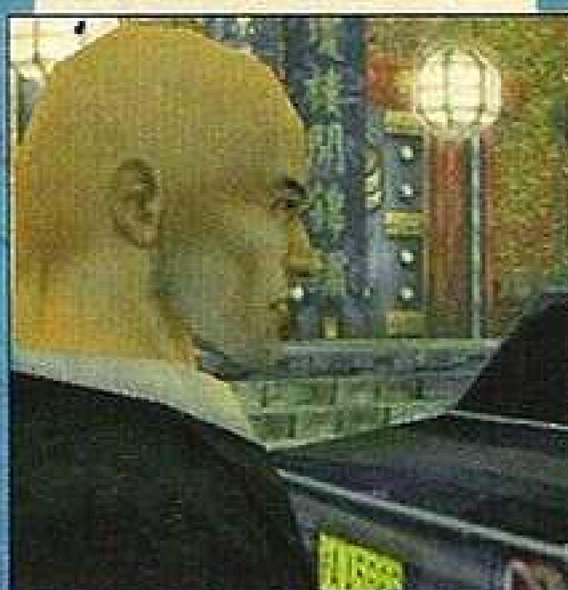
7 **Diablo 2**
Już samo spojrzenie na tę piekielną twarz mrozi krew w żyłach

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE



1 **Hitman**
EIDOS / IM GROUP – PC

Hitman, numer 47, to wszystko, co wiesz o tym wszechstronnym, płatnym zabójcy. Przynajmniej na początku, bo w miarę rozwoju akcji, pojawia się coraz więcej wątków i wątpliwości

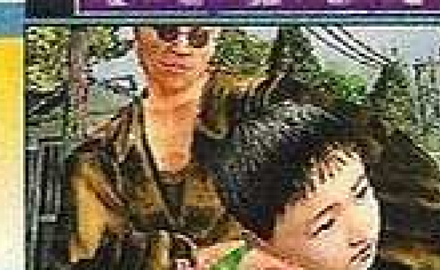




2 **Project IGI**
EIDOS / IM GROUP – PC
Wydawać by się mogło, że bieganie z karabinem nie stanowi już żadnej atrakcji. Tym razem jest zupełnie inaczej



3 **Championship Manager 00/01**
EIDOS / IM GROUP – PC
Wreszcie możesz zrobić porządek na boisku i zarządzać zespołem, by wygrywał. Teraz także polską drużyną



4 **Shenmue**
NAMCO / LANSER.NET – DC
Ta gra to prawdziwy kryminał. Aby rozwiązać zagadkę zabójstwa ojca, musisz nieźle się napocić



5 **Alice**
EA GAMES / IM GROUP – PC
Tym razem Alicja wcale nie wędruje przez Krainę Czarów. Ale trudno tej grze odmówić uroku

Zdjęcie: Tomasz Jędrzejowski, Fotostudio

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT może-cie wygrać grę GUNMAN CHRONICLES! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile części ma gra Half-Life?

GUNMAN CHRONICLES

Na pierwszy rzut oka gra, jakich wiele. Nie posiada jakiejś zaskakującej fabuły, nie urzeka rewolucyjną grafiką ani efektami. Tylko dwa słowa sprawiają, że wszyscy nie mogą się jej doczekać. HALF-LIFE...


Naukowcy eksperymentujący na Obcych. Ich zabawa może się źle skończyć


Wrodzy kowboje prują do ciebie, ile wlezie. Ale twój czołg to wystarczający argument

To pierwszy i główny powód, dla którego GUNMAN zrobił takie zamieszanie. Gra wykorzystuje projekt graficzny gry okrzykniętej przez wielu produktem wszech czasów. Nie jest jednak kontynuacją HALF-LIFE. Nie rozgrywa się nawet w tym samym świecie. To zupełnie inna opowieść, inny klimat i bohaterowie.

GUNMAN CHRONICLES przenosi cię do położonej daleko stąd Galaktyki. Główna postać – tytułowy Strzelec to członek elitarnego oddziału strzegącego porządku we wszechświecie. Jest on także jedynym żołnierzem, który przetrwał starcie z Obcymi – przerażającą (a jacy mogą być Obcy) rasą Xenomów. Dalej jest już klasycznie. Lądowanie na pokrytej dżunglą planecie. Dinozaury, Obcy, zbuntowane roboty i kosmiczni bandyci.

Jak widać, GUNMAN nie jest jakimś superoryginalnym i rewolucyjnym produktem. Po prostu kawał dobrej akcji. Jeśli chodzi o klimat, to gra niezbyt przypomina przesławnego HALF-LIFE. Tutaj jest troszkę strasznie, troszkę śmiesznie, a całość przypomina włoski western w kosmosie (tudzież filmy i seriale sf z lat 70. i 80.). Jednak wrażenie, że to jednak taki dziwny HALF-LIFE, jest nieodparte. Wygląd menu, grafika, poruszanie się postaci, dźwięki wydawane przez Obcych żywcem wyjęto z przygód dr Freemana. Nie zabrakło także wyreżyserowanych scenek – walący się sufit, Obcy zabijający żołnierzy, półżywi naukowcy ukrywający się po ciemnych kontach – gdzieś już to wszystko widziałeś.

Ale GUNMAN, na szczęście, nie tylko bierze to, co dobre w H-L, ale też dodaje sporo od siebie. Przede wszystkim akcja przenosi się z planety na planetę – jest dżungla i porozrzucane w niej tajemnicze ruiny, jest niestabilny księżyc, który ma lada chwila runąć na świat, wokół którego orbituje oraz pustynna planeta pełna skał i kanionów przypominająca jak żywo Nevadę czy Arizonę. Są jaskinie, kompleksy laboratoriów i zbrojownie, no i oczywiście tunele wentylacyjne.

Na brak ciekawych przeciwników też nie można narzekać. W jednych misjach


Od czasu do czasu mała przejażdżka po bliższej i dalszej galaktyce


W wąskich wąwozach i w skalnych zapadlinach ukryli się twoi wrogowie. Ciężko ci będzie przedrzeć się przez ich zmasowany ostrzał artyleryjski

gracz czuje się jak zwiedzający Park Jurajski. Przychodzi wtedy walczyć z Raptorami i Diplodokami, które nagle zmieniły dietę i stwierdziły, że mięskiem nie pogardzą. Są Xenomowie – od małych zajadłych piesków, poprzez plujące jadem pająki, czy roślinopodobne istoty wyrzucające z siebie ostre przedmioty (kto to zresztą wie, co to takiego dokładnie jest). **Poza tym, jest jeszcze kilka rodzajów robotów (oczywiście wrogich) oraz bandyci dowodzeni przez generała-renegata.** Ci wyglądają już znajomo: strzelcy uzbrojeni w pistolety pulsacyjne, karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet i eksperymentalną broń chemiczną.

Na brak ciekawych pomysłów na pukawki nie można narzekać. Każda z broni posiada kilka opcji jej użycia. Tak więc pistolet może strzelać ogniem zwykłym (pojedynczym), wzmocnionymi ładunkami albo serią. Jeśli zamontować do niego kolbę, przedłużenie lufy i celownik optyczny, uzyskasz karabinek wyborowy. Ze śrutówki można strzelać pojedynczo albo wypluwać kilka pocisków naraz. Karabin maszynowy ma z kolei opcję zwiększenia szybkostrzelności – w tym przepadku należy jednak uważać. Broń szybko się przegrzewa i potrafi się zaciąć na ogniu ciągłym, co kończy się tym, że nie możesz przestać strzelać – prujesz na wszystkie strony, a amunicja topnieje w zastraszającym tempie. Najwięcej opcji posiada wyrzutnia rakiet. Można strzelać rakietami kierowanymi wiązką lasera albo samonaprowadzającymi. Można zabezpieczyć spust albo ustawić opóźnioną detonację ładunków. Można wypuszczać pojedynczy pocisk albo ustawić głowicę na fragmentację (zamiast jednej uzyskujesz kilka mniejszych eksplozji na wskazanym obszarze). W trakcie gry można jeszcze znaleźć inne wynalazki, takie jak spawarka kosząca wszystko promieniem błyskawicy czy pistolet na ładunki chemiczne.

Od czasu do czasu bohater może dać odpocząć zmęczonym nóżkom i wsiąść do czołgu czy minişmigłowca. Każdy z pojazdów uzbrojony jest we własną broń. Nie można jednak zbytnio szaleć – czołg, jak każda maszyna, zużywa paliwo. Poza możliwością prowadzenia pojazdów (co jest bardzo fajnym pomysłem) są tu jeszcze stare rozwiązania z HALF-LIFE. Można mieć sojuszników, którzy będą podążali za tobą, albo „przysiąść się" do karabinu maszynowego.

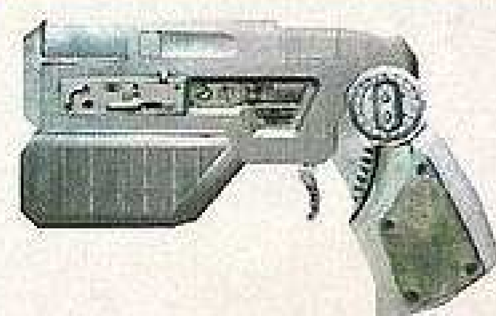
Tak wygląda GUNMAN. Oczywiście, skoro wykorzystuje on projekt graficzny prawdziwej sławy na rynku gier komputerowych, to nie sposób uniknąć porównań. Przede wszystkim inny jest klimat, o czym była już mowa. Historyjka półżartem, półserio niestety niezbyt się sprawdza. H-L było grą poważną i trzymającą w napięciu jak książki Stephena Kinga. Tutaj miejscami nie wiadomo, czy to ma być straszne czy też zabawne. Inną sprawą są liczne zapożyczenia z HALF-LIFE. Czasami nie sposób nie mieć wrażenia, że to już było! Panowie mogli się jednak bardziej wysilić (nawet przewijający się przez grę główny przeciwnik – zły generał – kojarzy się z pewnym panem w czarnym garniturze). Kolejna wpadka to grafika. Wszystko jest „cacy" z wyjątkiem kolorów. Zbyt dużo elementów sprawia, że plansze okazują się wyjątkowo upstrzone, a połączenie kontrastowych kolorów to niedopatrzenie.

GUNMAN to mimo wszystko fajna gra. Dużo akcji, poznawania poziomów i strzelania. Dla weteranów HALF-LIFE to pozycja wręcz obowiązkowa, której nie trzeba rekomendować.

Kłapiące zębami straszydło rodem z Parku Jurajskiego ma wyraźną ochotę, by cię skosztować. Nic z tego!

ARSENAŁ


Tę broń można określić mianem spawarki. Emituje długi promień elektryczny, który skutecznie przypieka wrogów


Pistolet to podstawowa broń strzelca. Możesz strzelać ogniem pojedynczym, wzmocnionymi ładunkami albo serią


Jeśli zaś do pistoletu dodasz dłuższą lufę, celownik i uchwyt, otrzymasz karabin snajperski


Kosmiczne pejzaże robią wrażenie. Tylko czasem te kolory... Aż oczy bolą


Hmmm... Z tym lekko zmechanizowanym gościem trzeba szybko się rozprawić


Czasami liczy się każda minuta. Ta planeta nie wróży nic dobrego!



Strona nie poraża swoją zawartością. Przeczytasz tu krótką informację o grze i obejrzysz trochę obrazków


Uganiający się za tobą, międzygalaktyczni kowboje mają trudne do odparcia argumenty. Są to dwa szybkostrzelne pistolety

PC	PSX	N64	DC	A

Gunman Chronicles
Niezła Akcja

129 zł	Sierra / Play It	1-wieloos.

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium 233, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 5- | Dźwięk 5 | Frajda 5

\+ Projekt graficzny HALF-LIFE, ciekawe opcje broni, niezła akcja

– Niedopracowana grafika, zbyt wiele nawiązań do wielkiego przeboju

GUNMAN powinien spodobać się wszystkim zwolennikom akcji. Pozostaje tylko zawód, że to nie HALF-LIFE 2

5

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

PROJECT I.G.I

CLICK! AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę Project IGI! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Jaką bronią najczęściej grożą terroryści?

Każdy rodzaj broni jest dobry, byle okazał się skuteczny. Będziesz się musiał np. posługiwać nożem

Co za wrażenia. Zwłaszcza wizualne, no i termiczne. Ale o tym najlepiej chyba wie ten nieszczęśnik

I jeszcze raz kawał żywej, konkretnej akcji. Fabuła jak z filmu Commando, jednak wykonanie... Tak, to jest to!



Zimowe pejzaże, zaśnieżone wzgórza. Jak znalazł na obecną porę roku. Zwłaszcza że u nas śniegu Matka Natura jakoś poskąpiła tej zimy

Z bólem serca trzeba niestety przyznać, że twórcom gier naprawdę zaczyna brakować pomysłów. PROJECT I.G.I. to jeszcze jedna gra ze złymi terrorystami i dobrymi agentami tajnej organizacji rządowej. **Bandyci, jak na przedstawicieli tego fachu przystało, działają na terenie dawnego Związku Radzieckiego (który jest tak przepastny, że faktycznie wiele może tam się zdarzyć), a ich głównym straszakiem jest broń nuklearna.** Swoją drogą, ciekawe, czy w jakiejś kolejnej grze terroryści dla odmiany skradną broń biologiczną? A wracając do PROJECTU, to właśnie przeciw bandytom zostaje wysłany prawdziwy specjalista – jednoosobowa armia, której przestraszyłby się sam Arnold. **Tym razem bohater nazywa się David Lwellyn Jones i jest Brytyjczykiem.**

Jak widać, już po krótkim wstępie I.G.I zapowiada się na fatalną grę, z infantylną fabułą wykorzystującą po raz n-ty ograne schematy z filmów sensacyjnych kina familijnego. Jednak po jej uruchomieniu czeka cię zaskoczenie. Fabuła okazuje się fatalna, ale wygląd gry? Tego by się człowiek nie spodziewał. Wszystko na najwyższym poziomie. Ba! Jeśli istniałaby nagroda imienia HALF-LIFE, to PROJECT I.G.I z pewnością na nią zasłużył.

Co sprawia, że ten produkt tak bardzo wyróżnia się z zalewu strzelanin FPP, w których aż roi się od agentów, terrorystów, kosmitów, zabójców i gangów? To grafika, grywalność, stopień trudności, realizm, muzyka, dźwięki i jeszcze kilka fajnych (choć klasycznych) pomysłów.

Przede wszystkim dostajesz konkretne FPP z elementami akcji (no powiedzmy, że przygody). **Samą rozgrywkę pokazują dwie kamery. Przez większość czasu jest to najbardziej znany i sprawdzony widok z oczu bohatera.** Jednak w momencie, gdy zaczynasz wspinaczkę po drabinkach czy ogrodzeniu, przeskakujesz na widok TPP – kamera umieszczona jest za plecami postaci i można manipulować klawiszami: góra-dół, lewo-prawo. Po co zastosowano taką innowację? W sumie gra mogłaby się bez tego obejść. Ale ten prosty „patent" sprawia, że wydarzenia, w których uczestniczysz, stają się jeszcze bardziej filmowe – jak Megahit Polsatu z Stevenem Seagalem, nie przymierzając. Poza tym to gra z serii „samo życie", czyli modnego ostatnio gatunku, w którym walka jest naprawdę realistyczna. Pierwszą tego oznaką okazuje się to, że kilka kul kalibru 7.62 jest w stanie powalić nawet Sylwestra Stalone, a strzału prosto między oczy nie przeżywa nikt. Już upadkowi z wysokości towarzyszy niemiłe chrupnięcie i utrata dużej liczby punktów życia. Niestety, w PROJECT I.G.I ran lekceważyć nie można. Apteczki znajduje się naprawdę rzadko i nie wystarczy tylko na nie wejść, aby odzyskać zdrowie. Tu trzeba medykamenty wyciągnąć i zrobić sobie zastrzyk ze stymulantów, a to niestety trwa.

Poza tym, PROJECT I.G.I. to inteligentna gra, dla inteligentnych ludzi. Tutaj po prostu dostajesz zadanie do wykonania. Jak rozpracujesz misję, zależy tylko od ciebie. Akcja nie toczy się



Po takich korytarzach musisz przemykać po cichutku. Wróg nie śpi nawet w nocy

w jakichś podziemnych labiryntach, gdzie zawsze jest tylko jedna droga – przed siebie i tylko jedno zadanie – zabij wszystkich, którzy staną ci na drodze. W I.G.I. np. musisz dostać się na teren starego radzieckiego lotniska i sprawdzić zapisy w komputerach kontroli lotów. Stoisz na górze i widzisz u swoich stóp rozległą bazę. Od której strony zamierzasz podejść? Co zaatakujesz najpierw? Baraki wojska? Bunkier? Hangary z Migami 29? No i z jaką bronią rzucasz się na wrogów? AK-47 to broń, której przeciwnicy nie zlekceważą, ale masz tylko jeden magazynek. Z kolei pistolet maszynowy Heckler & Koch ma tłumik – możesz działać z zaskoczenia, długo pozostając niezauważonym... Glock natomiast jest bardzo precyzyjny, ale nie posiada odpowiedniego zasięgu. Poza tym, należałoby wykonać akcję dyskretnie – w przeciwnym razie wróg ogłosi alarm i ściągnie posiłki... No i do tego jeszcze te kamery bezpieczeństwa obserwujące całą okolicę!

Jak widać, nie jest łatwo. **Gra okazuje się trudna sama w sobie. Sytuację pogarsza jeszcze brak możliwości zapisywania jej stanu w trakcie misji. Każdą akcję musisz wykonać od początku do końca, za jednym zamachem.** Oj, nie uda ci się to tak szybko. Broń, o czym było już mowa jest naprawdę zabójcza, a przeciwnicy raczej nie pudłują. Czy to jednak źle? Raczej nie – pokonanie wroga sprawia więcej frajdy niż wystrzelanie Obcych z megaturbolasera. Jeśli chodzi o broń, w I.G.I to są to jak najprawdziwsze karabiny i pistolety wykorzystywane obecnie przez wiele krajów świata – M16A2, Uzi, Deser Eagle, karabin wyborowy Dragonow. Dla miłośników ognia i huku też przygotowano małe co nieco – miny zbliżeniowe, granaty, wyrzutnie rakiet, C-4. **Jednak I.G.I to nie tylko ciągła wymiana ognia, przerywana zmianą magazynków. Bohater gry często musi wykazać się sprytem i sprawnością** – wspinać po ogrodzeniach, sunąć po linach, włamywać do sieci komputerowej, łamać kody czy wyważać zamki. Tych kilka opcji sprawia, że gra jest mniej monotonna niż typowe FPP i bardziej wciągająca.

Jeśli chodzi o zarzuty, to pierwszy już padł. Fabuła. Niestety, ciężko już lekceważyć historię opowiadaną w grze, zwłaszcza w takiej, która ma oferować coś więcej niż tylko zaspokojenie niskich instynktów. Poza tym, jest jeszcze kilka innych wpadek. Dla przykładu, niektóre misje łączą się ze sobą bezpośrednio, jak poziomy w HALF-LIFE. Tu jest wpadka. W jednej misji zdobyłeś kałasza, karabin snajperski i granaty. Akcja kończy się tak, że bohater wsiada do ciężarówki. Następna misja rozpoczyna się w momencie, gdy Jones chwilę później dojeżdża owym samochodem do kolejnej bazy. I co? Jego trofea gdzieś znikły. Gdzie? Tego nie wie nikt. Przyznasz, że to trochę nie fair. Kolejny zarzut dotyczy projektów poszczególnych plansz. Ogólnie rzecz ujmując – jest bombowo. Góry, budynki, samoloty, czołgi, wieżyczki strażnicze – wszystko wykonane bardzo starannie. Jednak gdy wchodzisz do kolejnego pomieszczenia, zaczyna cię nękać dziwne uczucie. Czy nie tak samo wyglądały baraki w misji pierwszej, drugiej i czwartej? Tak samo! Wygląda na to, że autorom albo w pewnym momencie zabrakło wyobraźni, albo zrobili się leniwi. A szkoda, bo – pomijając tych kilka niedogodności i wpadek – PROJECT I.G.I to gra na naprawdę wysokim poziomie, w sam raz dla wybrednych graczy, którym bezmyślne zabijanie przy użyciu najdziwniejszych miotaczy kul nie wystarcza.



Znowu strzelanina i znowu jakiś przeciwnik do pokonania. Niby nic nowego, ale zawsze



Baza wygląda wspaniale. Ciekawe, gdzie pochowali się terroryści. Raczej nie siedzą w baraku przy herbacie...





Czasami tak to się kończy. I po coś bracie wyłazil zza tego winkla? Źle ci tam było, czy co?





Ohoho, czuję kłopoty. Ten tam naprzeciwko myśli tak samo. Pytanie tylko, kto strzeli pierwszy





Widok z oczu bohatera jest bardzo sympatyczny. Od czasu do czasu możesz jednak przełączyć się na perspektywę trzecioosobową

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

Nie pytaj o jego imię i pochodzenie.
Nie pytaj o jego motywy.
On po prostu sprząta brudy.
Jego numer operacyjny to 47.
To wszystko, co powinieneś wiedzieć...



HITMAN
Codename 47

Gry komputerowe to bodaj jedyny rodzaj rozrywki masowej, który nie ugiął się pod sztywnymi zasadami poprawności politycznej. **HITMAN zajmuje się gorszą stroną naszej rzeczywistości. Ciemnymi i brzydkimi rzeczami, o których albo nie mówi się głośno, albo w ogóle udaje się, że ich nie ma.** W tej grze wcielasz się bowiem w płatnego zabójcę. Bohater, który na pierwszy rzut oka przypomina raczej antybohatera, to typowy przedstawiciel tej niechlubnej profesji – zimny, bezwzględny zawodowiec likwidujący ludzi za pieniądze. Tak się przynajmniej wydaje na początku. O tym, że nawet zabójcy dają się lubić, nie trzeba przekonywać nikogo, kto widział film „Leon zawodowiec" Luca Bessona.

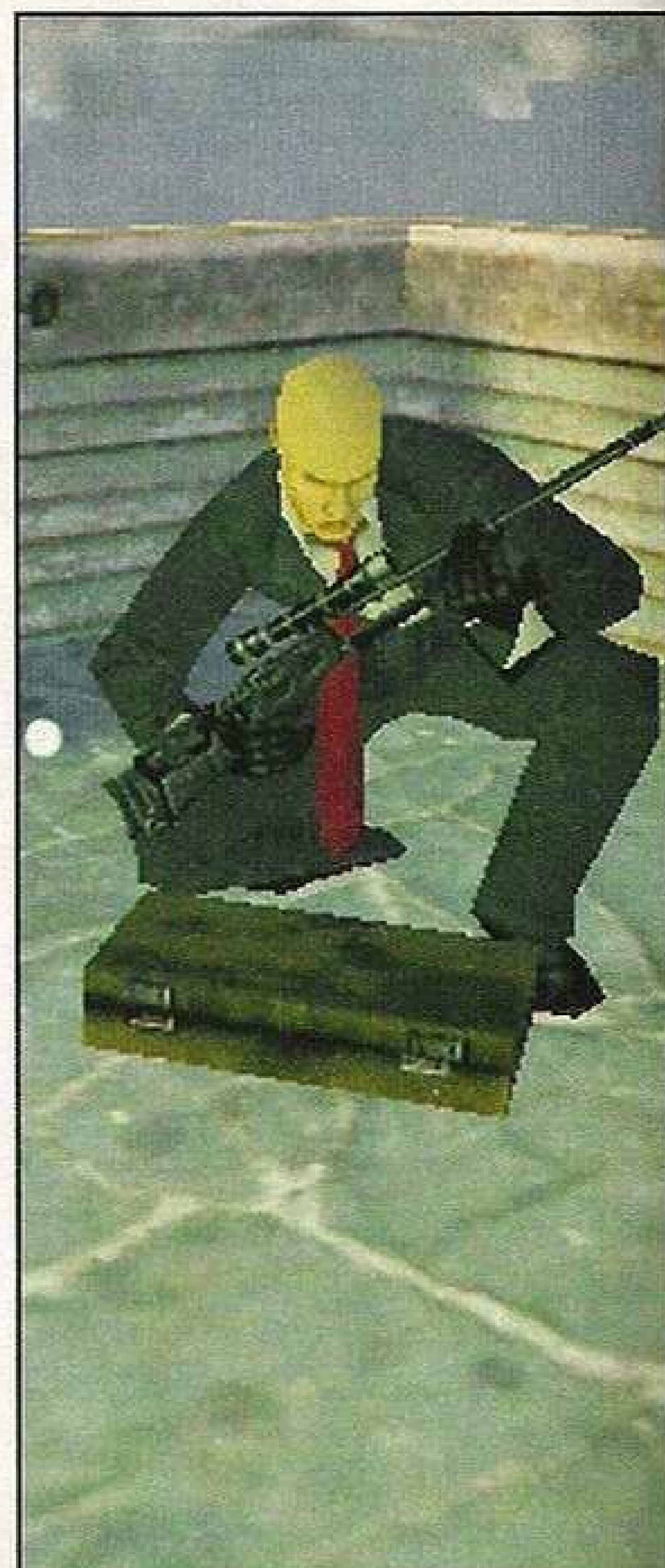
Samą grę można określić jednym słowem – majstersztyk. HITMAN urzeka znanymi z filmów sensacyjnych pomysłami, oryginalnym scenariuszem, naprawdę ciekawymi misjami i perfekcyjną grafiką. Gra wymaga przede wszystkim kombinowania, jaką strategię obrać, aby osiągnąć wyznaczony cel. Poza tym nie mogło zabraknąć tutaj konkretnej akcji – strzelanin przy użyciu pistoletów maszynowych, śrutówek i karabinów. Dodatkowo trzeba wykazać się jeszcze zdolnościami zakradania się i działania po cichu, z zaskoczenia. W sumie otrzymujesz koktajl strategii, przygody i akcji. Mieszanka bardzo udana. **Główna frajda z gry to oczywiście wykonywanie poszczególnych, coraz bardziej skomplikowanych, kontraktów.** W jednej misji trzeba usunąć przedstawiciela mafii, strzelając z karabinu snajperskiego. Kolejne zadanie wymaga podłożenia bomby w samochodzie szefa chińskiej Triady. Następne misje to jeszcze większe wyzwania, gdyż często trzeba wykonać kilka rzeczy na raz – uwolnić porwanego agenta, odnaleźć sejf i szyfr do niego, otruć ochroniarza głównego mafiosa, a wreszcie „uciąć łeb hydrze".



Jak każdy zawodowiec, musisz dbać o kondycję oraz trenować np. sztukę pilotażu, aby nie wyjść z wprawy i wypaść (wylecieć) z branży...



Nie można narzekać na nudę czy monotonię. Poza tym, taka praca to także możliwość zwiedzenia świata – Hongkong, kolumbijskie lasy tropikalne, Budapeszt czy Rotterdam leżą u twych stóp. **Każda misja jest inna, każda wymaga zastosowania innej taktyki.** Oprócz tego Zabójca nie jest instytucją charytatywną i za każde wykonane zlecenie otrzymuje pieniądze. Za swoje wynagrodzenie kupujesz z kolei broń, amunicję i dodatkowy sprzęt. HITMAN to gra bardzo realna, tak więc narzędzia zabójcy to nie jakieś kosmiczne wynalazki tylko prawdziwa broń. Do twojej dyspozycji oddano pistolety – Colt 1911, Beretta i Desert Eagle, pistolety maszynowe – Heckler & Koch, Uzi, śrutówki, kara-



Niektórzy niewychowani klienci ociągają się z płatnościami, ale i na takich jest sposób

Jak na prawdziwego gentelmana przystało, powinieneś mieć nienagannie skrojony garnitur. To poprawia samopoczucie i dodaje pewności siebie. Ważna cecha podczas rozmów z przedstawicielami świata przestępczego

biny – AK-47, M16, a nawet M60. Nie można także zapomnieć o garocie, nożu i kamizelce kuloodpornej. Niestety, bohater gry, choć jest maszyną do zabijania i jednoosobową armią, ma ograniczone możliwości. Pod marynarkę może schować kilka zwykłych pistoletów czy pistoletów maszynowych, ale karabinu do kieszeni nie upchnie. A HITMAN to gra, w której nie spacerujesz z wyciągniętym gnatem. Tutaj każdy twój czyn ma konsekwencję – zabijać musisz po cichu, krzyk ofiary, wrzaski przechodniów czy odgłos wystrzału spowodują wszczęcie alarmu. Ciała zabitych wartowników należy chować – gdy ktoś się na nie natknie, szybko zostaniesz wykryty. Nie należy zabijać niewinnych ludzi – zbędna śmierć to kara, która zostaje potrącona z twojej wypłaty.

Zaletą gry jest także frajda z odkrywania ukrytej historii Hitmana. Prawdy, dawkowanej w miarę postępu w grze, o tym, kim jest agent 47. Dla kogo tak naprawdę pracuje i czym jest Agencja. Jak widać, gra w wielu miejscach przypomina „Teorię spisku". Akcja HITMANA rozpoczyna się w szpitalu psychiatrycznym (tajnym laboratorium?), gdzie znajduje się główny bohater. Następnie jakiś dziwny głos z wyraźnym rosyjskim akcentem informuje go, co ma zrobić, aby się stąd wydostać. Zabójca to człowiek pozbawiony przeszłości, rodziny, a nawet imienia. Jedynym jego znakiem szczególnym jest kod paskowy wytatuowany na potylicy. W miarę rozwoju akcji fabuła gry zaczyna się jednak komplikować. Hitman usuwa po kolei mafiosów, bandytów, terrorystów, handlarzy narkotyków i innych przedstawicieli świata przestępczego, po których nikt za bardzo płakać nie będzie. Jednak w pewnym momencie bohater ratuje porwanego członka Agencji, który okazuje się być... agentem C.I.A. O co chodzi? Oczywiście nie wypada zdradzać wszystkiego.

Rzeczą, o której nie można nie wspomnieć, jest grafika. Grafika przez duże G. Wspaniale wyglądają zarówno tła, projekt budynków, postaci czy pojazdów. **Animacje z użyciem technologii motion capture dopracowano tak, że grając w HITMANA, ma się wrażenie, że to film, a nie gra komputerowa.** Zadbano o to, aby długie warkocze Chińczyków powiewały na wietrze, a kiedy bohater biegnie – widać poruszające się poły stylowej czarnej marynarki czy krawat. Naprawdę gra urzeka w każdym calu. Do tego dodano jeszcze muzykę, która potęguje wszystkie wrażenia – napięcie, gorącą atmosferę, adrenalinę krążącą w żyłach, gdy zabójca ma za chwilę pociągnąć za spust. Jedyne, do czego trzeba się przyzwyczaić, to sterowanie. W pierwszym momencie można być przerażonym – o co tu chodzi? Jak się poruszać? Ale po chwili wszystko jest jasne i gra nie nastręcza już większych problemów.

HITMAN to bez wątpienia przełomowa gra, która zasługuje na najwyższe oceny. Z pewnością można ją uznać za jedną z najlepszych gier 2000 roku. Jedynym mankamentem produktu jest oczywiście kontrowersyjny pomysł i duża dawka przemocy. Jest to co prawda przemoc skierowana przeciwko przestępcom, ale nie zmienia to faktu, że HITMAN to gra dla dorosłych. Poza tym posiada jedynie tryb single player, tak więc miłośnicy strzelania do siebie po Sieci będą pewnie rozczarowani. Faktycznie opcja multiplayer przydałaby się HITMANOWI – ten klimat i ta gra aż prosi się o stworzenie zespołów zabójców, jak tandem znany choćby z filmu „Pulp fiction". Może zmieni się to w kontynuacji gry, o którą twórcy pewno się pokuszą. Oby.

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz


Gdy przeciwnik znajdzie się na celowniku, nie ma u ciebie już żadnych szans


Musisz jednak pamiętać, że bycie płatnym mordercą to ciężki kawałek chleba...


...przeciwników trzeba eliminować bez skrupułów, inaczej oni pozbędą się ciebie


Przedstawiciele mafii i różne typy spod ciemnej gwiazdy staną na twej drodze


Nie musisz się jednak martwić. Ostatecznie jesteś agentem do zadań specjalnych


Gdy zawiedzie broń automatyczna, zawsze znajdzie się jakiś inny sposób na tubylców



Oficjalna strona producenta nie poraża swoim bogactwem. A szkoda, bo gra jest naprawdę świetna

PC | PSX | N64 | DC | A

Hitman: Codename 47
Bądź Agentem

139 zł	EIDOS / IM Group	1 gracz

Min: Pentium II, 64 MB RAM, 400 MB HD, akcel 3D
Zal: Pentium III, 128 MB RAM, 400 MB HD, akcel. 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
6	6	6

+ Świetna grafika, doskonała animacja, nowe pomysły oraz klimat gry
– Zabawa tylko dla dorosłych (ze względu na dosyć brutalne sceny...)

Jeśli twoja praca jest monotonna i nudna, jeśli szukasz odmiany, to możesz spróbować swoich sił jako zabójca. Satysfakcja gwarantowana

6

Championship Manager 00/01

Pamiętasz, ile razy krytykowałeś decyzje trenera swojego ulubionego klubu? Teraz możesz przejąć jego obowiązki i zrealizować własne ambicje

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 to gra typowo strategiczna. Ale, aby w nią grać i dobrze się bawić, nie wystarczy być dobrym strategiem. Trzeba jeszcze znać się na piłce nożnej.

W grze wcielasz się w postać menedżera jednego z kilkuset dostępnych zespołów ligowych z kilkunastu państw (w tym z Polski!). Twoim zadaniem jest tak poprowadzić zespół, aby spisywał się na miarę oczekiwań zarządu, który zajmuje się głównie weryfikacją twoich dokonań (podejmuje też uchwały o np. rozbudowie stadionu i decyduje o funduszach na pozyskanie nowych zawodników). Jeśli zespół gra słabo, twoja posada wisi na włosku. Możesz wtedy zacząć przeglądać oferty innych klubów (zazwyczaj z niższych klas). Jeśli jednak twojej drużynie dobrze się wiedzie, możesz się spodziewać propozycji pracy w silniejszych ligach.



Dobre zarządzanie zespołem nie jest, niestety, możliwe bez dobrej znajomości piłki nożnej. Bez tego nie uda ci się zawładnąć Manchester United

Poziom trudności gry jest bardzo wysoki. Wygrywanie meczów czy ogólna kondycja twojego klubu zależy od wielu czynników. Najważniejsze są oczywiście umiejętności zawodników. Jest ich ok. 57, a ich różnorodność naprawdę zadziwia (od przyspieszenia czy dośrodkowania poprzez agresję, pracowitość, aż po zdolność adaptacji czy nielubiany personel). Gra nie opiera się jednak wyłącznie na piłkarskich umiejętnościach graczy (aby je zwiększać, musisz umiejętnie prowadzić trening), ale także na zastosowaniu trafnej taktyki i odpowiednim rozpracowaniu przeciwnika. Tutaj zaczyna się prawdziwa droga pod górkę. Aby ustawić taktykę pod każdego gracza, trzeba rozważyć 14 zależności (m.in. podania, gra samodzielna, strzały z dystansu, krycie itp.). Każda zależność ma związek z atrybutami piłkarza. Jeżeli np. zastanawiasz się, czy instrukcję „passing" ustawić na „mixed", „short", „direct" czy „long", to musisz najpierw upewnić się, jakimi umiejętnościami dysponuje dany gracz, a potem odpowiedzieć sobie na pytanie, która instrukcja najlepiej do nich pasuje. Do tego dochodzi ustawienie taktyki dla całego zespołu i rozważenie, czy sprawdzi się ona w konfrontacji z twoimi przeciwnikami (np. taktyka podań bezpośrednich nie pasuje do zespołu mającego ogólnie słabe atrybuty podań czy sprytu). Zależności taktycznych jest jeszcze co najmniej kilka, ale ich opisanie zajęłoby parę stron maszynopisu. **Jak więc osiągnąć sukces? Mozolnie analizować wszystkie kombinacje? Niekoniecznie. W CHAMPIONSHIP dostępne są bowiem ustawienia uniwersalne, które pozwalają na w miarę poprawną grę drużyny.** Aby jednak zawojować Europę, musisz zgłębić chociaż niektóre szczegóły taktyczne. Zaletą gry jest to, że nie musisz wiedzieć wszystkiego od razu, a wraz z kolej-



Wielką zaletą gry jest możliwość zarządzania polskim zespołem

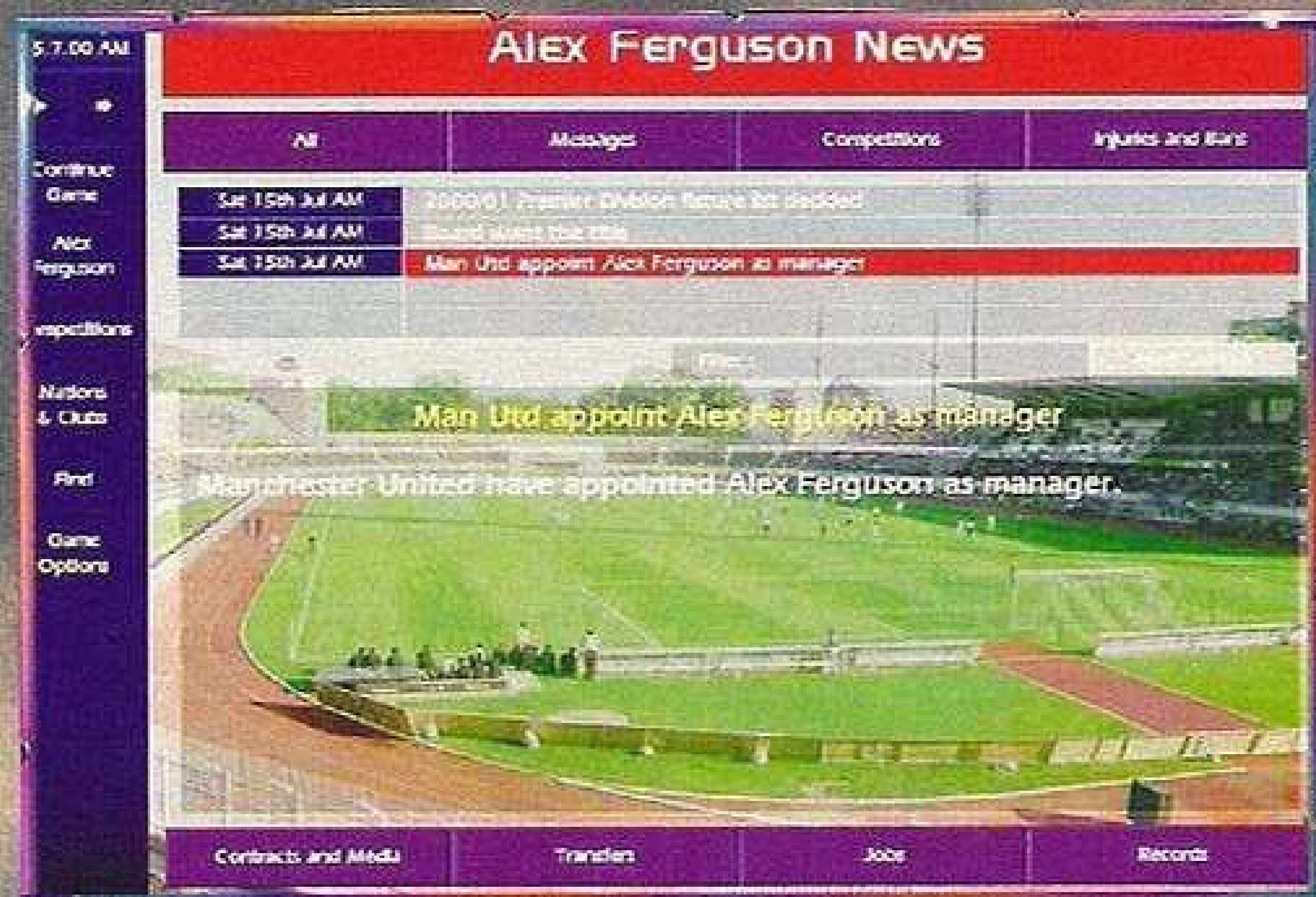
Dobór odpowiednich zawodników jest naprawdę trudny...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać program Championship Manager 00/01! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Ile razy Polska zagrała w finałach MŚ w Piłce Nożnej?



No może teraz wreszcie Legia Warszawa zacznie pasmo niekończących się sukcesów. Wszystko w twoich rękach



A gdy zabraknie ci weny twórczej, zawsze możesz podsłuchać paru cennych rad samego sławnego Alexa Fergusona

nymi sezonami oswajasz się z poszczególnymi opcjami i tak szlifujesz swą wiedzę oraz umiejętności swoich zawodników.

Ustawienie taktyki, wystawienie optymalnego składu i prowadzenie treningu to jednak nie jedyna twoja praca. Obowiązki, które w prawdziwych klubach piłkarskich podzielone są między kilkudziesięciu pracowników (czytaj Manchester United), ty musisz wykonać sam. I nie zawsze możesz liczyć na przychylne nastawienie zarządu. Do twoich zadań należą m.in.: negocjowanie kontraktów z zawodnikami (player contracts), ustanawianie kar (bans), odpowiedzi na spekulacje mediów czy też sprzedawanie, kupowanie bądź wypożyczanie graczy. Każda z tych czynności pociąga za sobą jakieś konsekwencje (pozytywne bądź nie). Np. twoja niewłaściwa reakcja na spekulacje mediów może być brzemienna w skutki. Zanim więc udzielisz nagany zawodnikowi, pomyśl dlaczego np. Alex Ferguson rzadko gani poczynania swoich graczy...

W grze są też opcje, które nie mają bezpośredniego wpływu na osiągane przez ciebie wyniki, ale mogą ci ułatwić pracę: możesz zażądać raportu fizjoterapeuty – jeśli wątpliwości budzi zdrowie zawodnika, słuchać wiadomości, które otrzymujesz w czasie gry czy analizować raport z meczu (dowiesz się np., jaki wpływ na przebieg gry miał określony piłkarz).

Programiści firmy EIDOS skoncentrowali się głównie na aspektach strategicznych gry. Podczas meczu widzisz tylko informacje dotyczące przebiegu spotkania. Jeżeli jakaś drużyna strzeliła gola, pojawia się napis „goal" oraz strzelec bramki. Nie ma żadnej dodatkowej animacji. Również muzyka została ograniczona do minimum. Do twoich uszu docierają jedynie okrzyki kibiców podczas groźnej sytuacji podbramkowej. Zwolennicy dopracowanej w szczegółach animacji mogą też czuć się zawiedzeni.

W porównaniu z wcześniejszą wersją CHAMPIONSHIP MANAGER, w tej edycji gry, oprócz aktualizacji bazy danych, pojawiła się jedna istotna zmiana. **W końcu w grze zadebiutowała liga polska! Trzeba przyznać, że została przedstawiona niemalże wzorowo.** Trudno dopatrzyć się błędów merytorycznych (przekręconych nazwisk zawodników czy błędnego przypisania pozycji na boisku). Pretensje można mieć jedynie do wielkości umiejętności poszczególnych graczy, ale jest to kwestia subiektywna.

Gra naprawdę wciąga. Sukcesy twojej drużyny potwierdzą słuszność taktyki, którą obrałeś. A nie ma nic przyjemniejszego dla kibica piłkarskiego niż znalezienie recepty na pokonanie np. Manchesteru United...



Znajdziesz tu trochę uwag o grze i parametry techniczne. Więcej informacji trzeba poszukać gdzie indziej...


Jeśli chcesz wygrywać, zadbaj o kondycję zawodników



A jak źle się spiszesz, stracisz dobrą posadę

Możesz zostać nawet menedżerem zespołu afgańskiego

PC | PSX | N64 | DC | A

Championship Manager 00/01
Taktyka na Boisku i w Jego Okolicach

139 zł | Eidos / IM Group | 1 gracz

Min: Pentium 133, 16 MB RAM, 70 MB HD
Zal: Pentium 200, 32 MB RAM, 300 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

+ Dostępna możliwość gry w polskiej lidze, symulacja na baaardzo wysokim poziomie
– Wyłącznie dla zaawansowanych, w skrajnych przypadkach powoduje stresy i bezsenność

CM01 to gra dla prawdziwych miłośników przestawiania piłkarzyków. Teraz wreszcie możesz wypróbować swoją taktykę 5+

Tekst: Krzysztof „Blue" Bluj; Zdjęcia: Tomasz Jędrzejowski, Fotostudio


Jak w powieści Carolla, Alicję przez Krainę Czarów prowadzi Biały Królik


Mroczny klimat jak z koszmarnego snu, ale za to jaki piękny. Bój się!

AMERICAN MCGEE'S ALICE to oczywiście opowieść o Alicji podróżującej po Krainie Czarów. Ale nie jest to bynajmniej gra dla dzieci

American McGee's ALICE

Twórcy najnowszych przygód Alicji wpadli na szalony pomysł. Bohaterka, po tragicznej śmierci obojga rodziców, trafia do przytułku dla obłąkanych. **Kraina Czarów wkrótce jednak wzywa ją ponownie. Jest ku temu powód. Piękny i baśniowy niegdyś świat pod rządami okrutnej Królowej Kier zmienił się nie do poznania.** Kraina Czarów wygląda teraz jak miejsce z koszmarnego snu – dziwne i mroczne. Jej mieszkańcy zostali zniewoleni i zmuszeni do wycieńczającej pracy. Wszystko, co było tam piękne i dobre, jest teraz wykoślawione i groteskowe. Do takiej właśnie Krainy Czarów musi wrócić Alicja, aby zaprowadzić w niej porządek. Jak zwykle, prowadzi ją Biały Królik, a mądrych rad udziela Znikający Kot.

Mimo że AMERICAN MCGEE'S ALICE bezpośrednio nawiązuje do baśniowych powieści Lewisa Carolla, jest grą akcji. Nie jakąś tam nudnawą przygodówką z aspektem edukacyjnym, nie mdławą adaptacją książki. **ALICE łączy w sobie wszystko, co najlepsze w grach akcji, przygodówkach, zręcznościówkach i „strzelankach".** Prowadząc Alicję przez dziwaczne krajobrazy, będziesz musiał wykazać się zarówno zdolnością myślenia i kojarzenia faktów, orientacją w zmieniającej się przestrzeni, refleksem oraz celnym okiem przy eliminowaniu przeciwników. **Co jednak najważniejsze, ALICE nie wykorzystuje baśni jako pretekstu do zrobienia gry, w której kombinujesz, strzelasz i skaczesz.** Ta gra jest baśnią! Baśnią ponurą, to prawda. Można powiedzieć więcej – prawdziwą makabreską, okrutną i mroczną. Zupełnie jak senny koszmar. Ale mimo wszystko jest to dalej baśń i Kraina Czarów.

A należy pamiętać, że i utwór Carolla nie jest tak do końca tylko bajeczką dla dzieci. Każdy chyba przyzna, że to niepokojąca książka. I właśnie to, co niepokoiło, w irracjonalny sposób przerażało w oryginale, zostało tu uwypuklone. Zła królowa, nierealni, ale niebezpieczni, karciani strażnicy, dziwaczne stwory, których nie sposób zrozumieć, krajobrazy i prawa fizyki zmieniające się jak w kalejdoskopie. **Jakby jednak nie patrzeć, ALICE urzeka swoim odrealnionym mrocznym klimatem, a oferuje całkiem realne atrakcje.** Jest walka, mordercza broń jak nóż rzeźnicki, karty do gry, które – rzucone w przeciwników – tną ich jak żyletki, różne różdżki, czary i diabełek z pudełka. Jest mnóstwo przeciwników, są sprytnie zastawione sidła i zagadki. Pod względem akcji AMERICAN MCGEE'S ALICE nie ustępuje innym, bardziej klasycznym tytułom. Ale tak naprawdę w grze nie chodzi o to, aby zniszczyć przeciwników czy zdobyć nową, jeszcze-bardziej-zabójczą-i-przerażającą broń. Tak naprawdę Alicja wciąga swoim szalonym klimatem i pomysłami. Grasz w nią tylko po to, aby zobaczyć, co jest dalej. W jakim nowym dziwacznym miejscu się znajdziesz? Co cię jeszcze zaskoczy (a zaskoczy cię sporo rzeczy). No i grasz po to, aby jeszcze przez chwilę nacieszyć się niespotykaną w innych grach atmosferą.

AMERICAN MCGEE'S ALICE to niesamowita i świetnie dopracowana gra. Zachwyca tu i grafika, i pomysły, których jej twórcom nie brakowało, i przepiękna (NAPRAWDĘ PRZEPIĘKNA!) muzyka. Udźwiękowienie to jedna z najlepszych stron ALICJI. Do stworzenia ścieżki dźwiękowej gry zatrudniono byłego perkusistę z grupy Nine Inch Nails

Jego muzyka to prawdziwe arcydzieło, które w prosty i piękny sposób uwydatnia wszystkie cechy charakterystyczne gry – jest groza, nastrojowość i... dziecięce instrumenty. Ciężkie, niepokojące rytmy jak z filmu „Koszmar z ulicy Wiązów" mieszają się z melodią pozytywki. Zarówno muzyka, jak i cała gra, przypomina filmy Tima Burtona, bajkowe, melancholijne, ponure i straszne.

AMERICAN MCGEE'S ALICE, warto to jeszcze raz zdecydowanie podkreślić, nie jest grą dla dzieci. Ale jest z pewnością jedną z najlepszych gier 2000 roku.


Walka z fantastycznymi, okrutnymi stworami, wypełnia większą część podróży Alicji. Na szczęście bohaterka nie jest taka bezbronna



Wspaniała strona wprowadzająca w baśniowy i mroczny klimat gry. Są tu mapy, opisy zabawek Alicji i postaci z Krainy Czarów

PC	PSX	N64	DC	A
American McGee's Alice – Mroczna Kraina Czarów				
129 zł	EA / Im Group			1 gracz

Min: Pentium II 400, 64 MB RAM, 580 MB HD
Zal: Pentium III 500, 128 MB RAM, 620 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk 6 | Frajda 5+

+ Piękny klimat, staranność wykonania, którą widać w każdym szczególe
– Drastyczne sceny i dużo przemocy sprawiają, że jest to gra dla dorosłych

Zamiast komandosem, zostań Alicją. Zamiast walczyć z terrorystami, zmierz się ze sługami Królowej Kier. Odwiedź mroczną Krainę Czarów

5+

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możecie wygrać grę GIFT! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Dlaczego Gift został bohaterem!

VERSJA POLSKA

Gift

Idzie. Zbliża się. Nadchodzi i trudno go powstrzymać: wyrok śmierci dla dwuwymiarowych zręcznościówek

Właścicielka biura wynajmu bohaterów to uosobienie biurokracji

Tym razem coś dla wszystkich. GIFT, czyli prezent, akurat tuż po Gwiazdce. Jest to przyjemna pod każdym względem gra dla małych, średnich i całkiem dużych dzieci.

Wyobraź sobie, że potrzebny ci jest Bohater. Ale skąd go wziąć? Z biura wynajmu Bohaterów, w którym spotkasz karny szereg starych wyjadaczy, jakich nie powstydziłaby się żadna gra przygodowa. Krwawy berserker, żywy trup i inni. Nie wyglądają na dzielnych, bo przed nimi stoi straszny babsztyl w stroju biurowym. Masywny, przerażający – uosobiona biurokracja. Bohaterowie do wynajęcia nie chcą przyjąć zlecenia, wiją się i wykręcają. Ale ktoś znowu musi się poświęcić. I właśnie wtedy „na ochotnika" wpada Gift i woła radośnie, że przyniósł drinki. Cóż, lepszy taki nieduży Bohater niż żaden.

Trudno powiedzieć, kim jest Gift. Najlepiej pasuje do niego staroświeckie określenie „pocieszka". Jest dość krągły, czerwony i ma zabawny ogonek. Jak już wie z taśmy magnetofonowej, jego zleceniodawcą jest księżniczka Lolita, która chce, żeby jakiś rycerz znalazł ją, obudził ze stuletniego snu i uratował. A Gift okazuje się naiwny i daje się wrobić.

Prowadząc bohatera, musisz pokonać szereg etapów, labiryntów i poziomów. Walczysz, biegasz, skaczesz, pokonujesz przeszkody i zbierasz różności. Ale gra jest lepsza od zwykłej, nudnej i stresującej zręcznościówki. To, co zbierasz, to są rzeczy użytkowe, żadnych punktów dla punktów. Poza tym, z techniki poruszania się wyeliminowano wszystkie frustrujące elementy, została sama prostota i przyjemność. Twoi wrogowie są fajni i pokraczni. Niektórzy okazują się tak szybcy i wredni, że utłuc ich można tylko specjalną bronią czy sposobem. Czasem coś w mroku złośliwie naśmiewa się z małego Bohatera. Nawet nie wiesz, jak złowróżebny jest taki śmiech! Jeżeli w podobnych chwilach będziesz szybko działać i myśleć, tajemnicze Coś może sobie rechotać do woli. Tak, myśl i działaj. Jeśli nie będziesz wiedział, jak, bo z taką sytuacją spotykasz się po raz pierwszy, na dole ekranu pojawi się wskazówka. Napisana wielkimi literami, które trudno przeoczyć. Ale nie sądź, że komputer zrobi wszystko za ciebie, bo nie wykona nawet jednej trzeciej.



Mały Gift dał się wrobić w nielada historię i został bohaterem do wynajęcia



Wyrusza, by wykonać zlecenie uśpionej księżniczki Lolity



Czasem spotyka dziwne stwory oraz rozwiązuje zagadki...



Bohater przemierza tajemnicze labirynty i poziomy...



Bardzo ładna strona. A przede wszystkim kolorowa. Poznasz tu dokładnie swojego bohatera i obejrzysz screeny

Otoczenie, w jakim będziesz się zmagał z zadaniami, jest tak piękne i tak bardzo trójwymiarowe, że Gift czuje się w nim całkiem jak Lara Croft. Porusza się szybko i z gracją. A dźwięk przypomina spełniony sen o czymś naprawdę niezłym: nieduże gadania, dźwięki przyjemne w odbiorze, niezła muzyka, aż miło posłuchać. I filmy są fajne, bardzo zabawne oraz pogodne. Można pomyśleć, że znów wyprodukowano taką rzadką zabawkę, jak gra dla gracza, a nie odwrotnie.

GIFT to zabawa niestresująca i wciągająca. Koi lepiej niż herbata uspokajająca.

PC	PSX	GBC	PS2	PL

Gift
Bohater Do Wynajęcia Poszukiwany

79 zł	Cryo / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium II 300, 64 MB RAM, 10 HD MB
Zal: Pentium II 400, 64 MB RAM, 200 HD MB

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5+

\+ Gra przyjazna dla graczy pod każdym względem, kolorowa i wesoła

– Za mało rozbudowane przygody, które mogą nie wystarczyć bardziej wymagającym

Wciągająca zręcznościówka. Polecana zwłaszcza zestresowanym, których ukoi po godzinach mordowania przeciwników 5+

Tekst: Malwina „MAL" Kalinowska

Ryo Hazuki ma poważny problem do rozwiązania. Ktoś zabił jego ojca


W razie kłopotów można skorzystać z (odpłatnej) wróżby


W wolnym czasie można trochę potrenować np. z Fuku-Sanem


Taka puszeczka to jeden ze smaczków, których pełno w grze


Jeden z miłych obywateli miasteczka. Coś mu niezbyt dobrze z twarzy patrzy

Marzyła ci się pasjonująca przygoda rodem z japońskich filmów? Uwaga! Sny stały się prawdą

シェンムー ~Shenmue~

Na grę w SHENMUE musisz przeznaczyć sporo czasu. I uzbroić się w cierpliwość. Aha... Przygotuj się też na klimat w stylu anime z czarnymi charakterami i pozytywnymi bohaterami oraz wątkiem nieszczęśliwej miłości pięknej dziewczyny do przystojnego chłopaka (oczywiście w sprawach uczuciowych głupiego jak but). Najlepiej zaparz sobie filiżankę dobrej, koniecznie zielonej, herbaty i zadbaj o to, żeby nikt ci nie przeszkadzał.

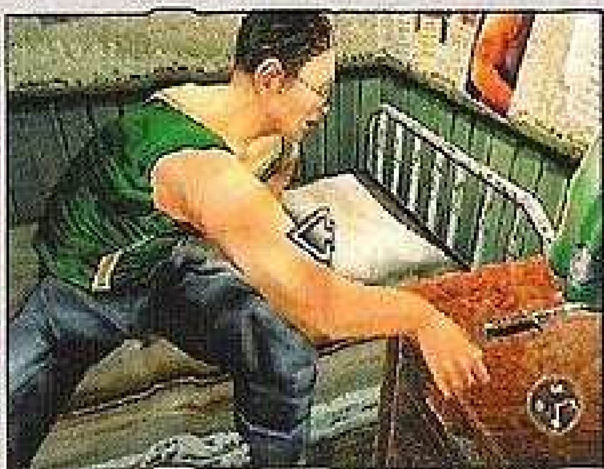
Ta historia odkrywa przed graczem swoje tajemnice bardzo powoli. Oczywiście, na samym początku jest trzęsienie ziemi – główny bohater, 18-letni Ryo Hazuki, traci ojca zamordowanego przez tajemniczego Chińczyka. Wydawałoby się więc, że cała historia ruszy do przodu jak burza. Nic podobnego. Dzielny młodzian postanawia wprawdzie pomścić ojca, ale dalej nic nie dzieje się tak, jak w zwykłych grach tego typu. Nie pojawiają się nagle cudowne znaki sugerujące, że mordercą jest Lan Di, członek chińskiej mafii, noszący numer buta 42 i mieszkający w portowym mieście na ulicy Złotego Smoka 3b. Co to, to nie! Wszystkie informacje trzeba zdobywać w pocie czoła, a detektywistyczny klimat naprawdę wciąga. Może ktoś widział czarną limuzynę, pędzącą przez miasteczko w dniu wypadku? Dwie plotkujące kobiety nie wiedzą, kiedy to się wszystko wydarzyło. Zaraz, zaraz, pamiętają, ale tylko to, że wtedy padał taki duży śnieg. No, to super! Ktoś ci powie, że w ten dzień kogoś ochlapał błotem wielki czarny samochód... I tak dalej, i tak dalej. **Już chyba zorientowałeś się, że cała gra polega na odwiedzaniu kolejnych osób, zbieraniu informacji, oglądaniu podwórek, składaniu wizyt następnym ludziom itp.** Ktoś przecież musiał coś widzieć (przydatne wiadomości zostają zapisane w twoim podręcznym notesiku)! Jeżeli dodasz do tego fakt, że nie wszystkie potrzebne ci osoby znajdziesz od razu (w końcu poważni obywatele sypiają w nocy lub odwrotnie), to zrozumiesz, dlaczego zabawa

Wygląda na to, że tajemniczy Lan Di ma obsesję na punkcie luster

INFO

Szybka zabawa

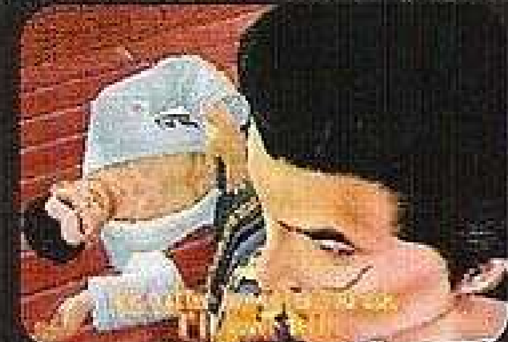
Jedna z większych atrakcji gry to tzw. QUICK TIMER EVENTS. Podczas tych wydarzeń na ekranie pojawiają się symbole przycisków. Jeżeli odpowiednio szybko naciśniesz je na kontrolerze, wykonasz daną rzecz (np. trafisz przeciwnika, czy podczas szaleńczej pogoni przeskoczysz przez spadające skrzynki). A to wszystko przedstawione jest po prostu rewelacyjnie graficznie. Chcesz poczuć się jak prawdziwy mistrz walk? Zagraj w SHENMUE!


Charlie sięgnął ponoż. Teraz musisz szybko wcinąć strzałkę


W niektórych walkach nie ma żadnych ograniczeń

Wstęp

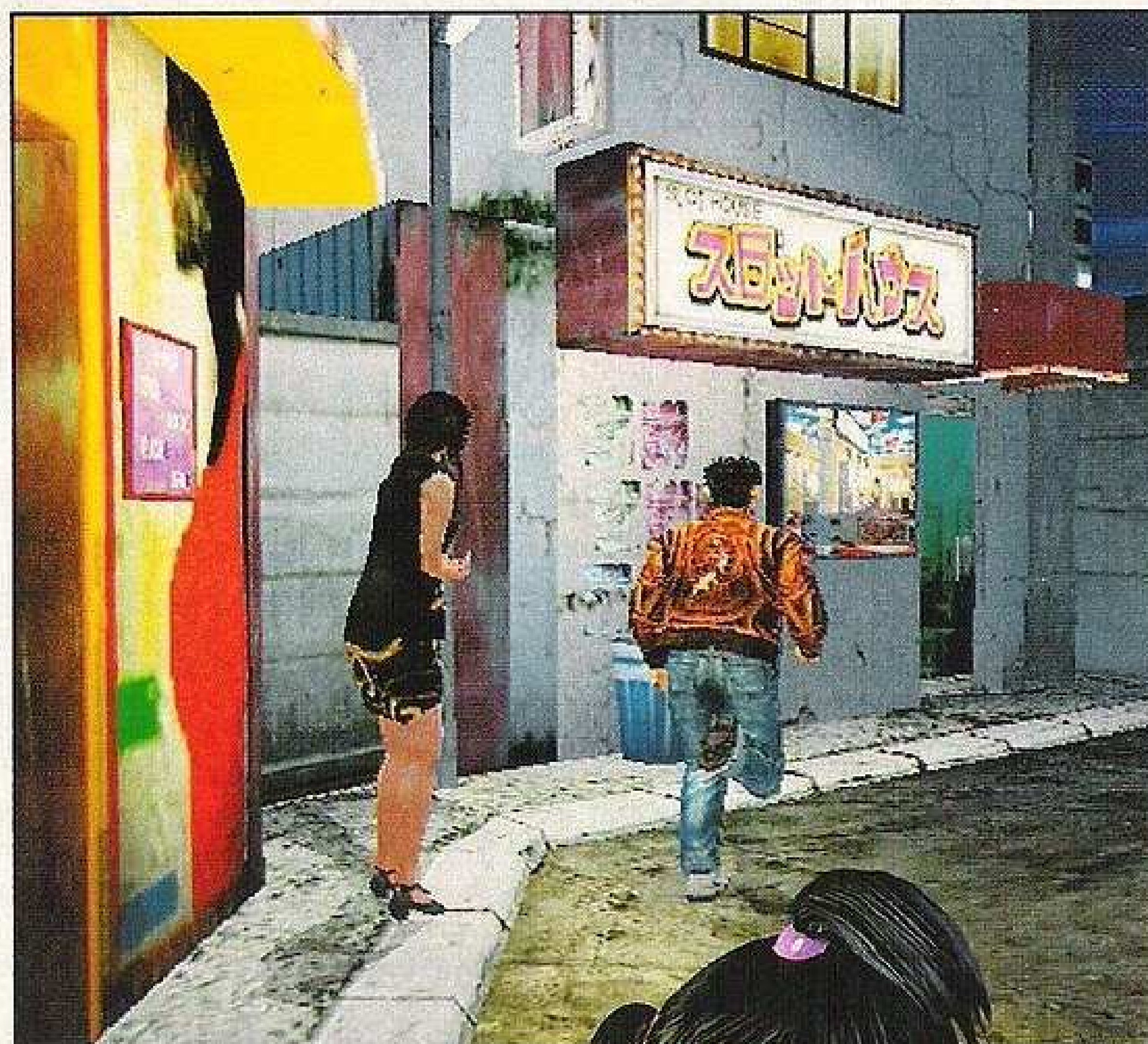
Intro przynosi same trudne pytania. Dlaczego ojciec Ryo, mistrz w sławnej sztuce walki rodu Hazuki, dał się tak łatwo zabić?







Filmowe przerywniki prezentują się naprawdę rewelacyjnie. Tylko patrzeć i podziwiać. Lepiej jednak nie tracić czujności



Życie miasta toczy się we dnie i w nocy. Trzeba w końcu budować potęgę

W grze możesz się także zaopiekować uroczym kotkiem

może zająć ci sporo czasu. Do tego wszystkiego dodano tzw. Quick Timer Events (patrz ramka), jazdę podnośnikiem i motocyklem, a także zwykłe walki (animacje zmagań, jak zresztą cała grafika, są po prostu rewelacyjne, w końcu do czegoś przydała się ta technika motion capture). Jeżeli jednak nie lubisz używania siły, tutaj nie musisz się martwić. Po drodze spotkasz paru przyjaciół, którzy chętnie podzielą się z tobą wiadomościami na temat ulubionych ciosów, będziesz też mógł poćwiczyć. Ale nawet jeżeli zaniedbasz nauki, to i tak powinieneś wygrać wszystkie walki, a nawet po przegranej możesz powtórzyć starcie.

Oczywiście można spędzić z grą najmniej czasu. Załatwiać tylko konieczne do jej ukończenia zadania. Co tam miłość. Co tam więzi rodzinne. W końcu tu się gra i leci do przodu, nie? Jeżeli jednak zadecydujesz się zanurzyć w japońskim świecie SHENMUE, to odkryjesz w nim wiele interesujących rzeczy. Masz mnóstwo czasu na zwiedzanie pięknego świata. SHENMUE wymaga też jak największego wczucia się w historię, którą opowiada. Po ulicach chodzą ludzie, z którymi zawsze można pogawędzić, jeżdżą samochody, a sklepikarze sprzedają swój (niezmiernie różnorodny) towar. Tak jak w życiu doba podzielona jest na noc i dzień. W zależności od pory możesz więc robić różne rzeczy. Bary (pełne podpitych marynarzy) są oczywiście otwarte wieczorem, ale nie można wtedy odwiedzić np. sklepów z pamiątkami. Raz pada deszcz, raz sypie śnieg, chodzą przechodnie, którzy wyglądają jak żywi. A jak już coś powiedzą, to można paść z zachwytu. Ich twarze naprawdę coś wyrażają i nie są tylko dziwnymi maskami, charakterystycznymi dla innych gier. SHENMUE dociera też do okresu Świąt, kiedy to po ulicach przetaczają się Mikołaje, dobrotliwie wołając: Huhuhu! **W czasie, kiedy ty szukasz swojego ojca, świat w grze żyje własnym życiem. Za twoimi plecami dzieją się rzeczy, które łatwo możesz przegapić (np. nie przeżyć kilku romantycznych chwil z pewną dziewczyną). Zupełnie, jak w życiu.**



Bijatyka to nie wszystko, ale czasem nie da się uniknąć konfrontacji



Jedna z minigierek. Na pewno coś przypomina bywalcom salonów gry

Jest jednak jeszcze jedna, niezmiernie ważna wiadomość. Otóż gra ta jest dziełem niejakiego pana Yu Suzuki, który odpowiada za serię Virtua Fighter! Nie zapomniał więc także o takich przyjemnostkach, jak zabawki z przebojów Segi (np. uroczy Sonic) i minigierki, jak żywo wzięte z automatów!

SHENMUE jest zresztą dopiero początkiem sagi, pierwszym jej epizodem (ma ich być aż 16). Tak więc zakończenie nie załatwia żadnych spraw, niczego nie wyjaśnia. Jest po prostu brutalnym ucięciem zabawy. Ale skoro obiecują następne części, to chyba można im to wybaczyć? W końcu i tak ten pierwszy epizod zajmuje aż trzy płyty (plus czwarta, którą w innych pięknych krajach można użyć do szperania w Internecie...).



Nazomi jest zakochana w Ryo. Wszyscy (oprócz Hazuki) o tym wiedzą

Czy SHENMUE nie ma wad? Nikt nie jest doskonały. **Twórcy obiecywali zupełną swobodę w przeżywaniu przygód, mówili że wszędzie będzie można wejść i wszystko zobaczyć. I za niespełnienie tej obietnicy można mieć do nich żal.** Jeżeli naprawdę Japonia wygląda tak jak w SHENMUE, to każde dziecko w tym pięknym kraju myśli tylko o graniu w piłkę lub o zapasach, a w większości domów nikogo nie ma nawet późnym wieczorem (a zapalone światła to co?). Oczywiście stworzenie doskonałego wirtualnego świata jest prawie niemożliwe, ale jak czegoś nie można zrobić, to po co obiecywać?

Jedno nie ulega wątpliwości, SHENMUE jest piękne jak film. I zgadnij... Tak! Właśnie robią na jego wersję kinową!



Bardzo ładna strona, na której poznasz główne wątki opowiadanej historii i jej poszczególnych bohaterów

PC	PSX	N64	DC	A

Shenmue
Samotny Mściciel w Akcji

249 zł	Sega / Lanser	1 gracz

● Wykorzystuje: Visual Memory, telewizor 60 HZ

Grafika	6	Dźwięk	5+	Frajda	5+

(+) Piękna grafika i muzyka, wciągająca fabuła, umiejętne budowanie nastroju

(–) To dopiero początek całej sagi i historia dziwnie się kończy, usterki w świecie gry

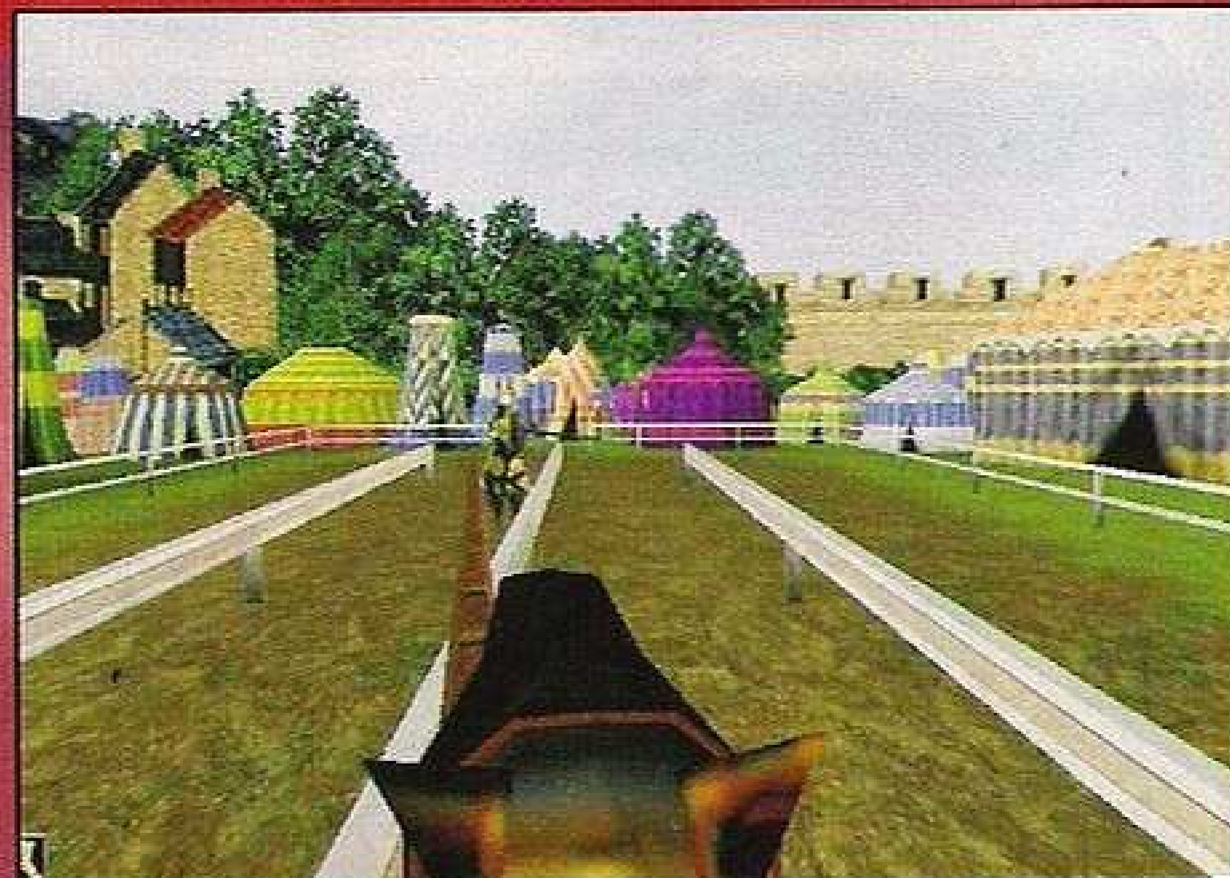
Gra powstawała przez 5 lat, od wymyślenia konceptu, do ukazania się jej na półkach w sklepie. Warto było czekać! Oj, warto! **5+**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



TEST

Timeline



Nie jest łatwo. Już za chwilę weźmiesz udział w wielkim konnym pojedynku na kopie i kopyta. Obyś utrzymał się w siodle

Kolejna, tym razem przeniesiona na komputery, powieść Michaela Crichtona. Pisarz osobiście nadzorował produkcję gry, co wcale nie wyszło jej na zdrowie

W TIMELINE cofasz się do mroków średniowiecza, żeby... odnaleźć profesora, który zapragnął „namacalnie" zbadać francuskie twierdze w okresie ich rozkwitu, korzystając w tym celu z maszyny czasu. Biedaczek trafił w sam środek Wojny Stuletniej i ma kłopoty z powrotem do teraźniejszości. **Jako ekipa ratunkowa wyrusza trójka ludzi – zaraz jednak po „przylocie" do twierdzy Castelgard zostaje zredukowana o jedną osobę.** Będziesz więc brał udział w przygodzie tylko wraz ze swoją koleżanką Kate.

Wbrew pozorom TIMELINE nie jest przygodówką. W grze w ogóle nie zbiera się ani nie używa przedmiotów. Czymże więc jest ta gra? Najprościej mówiąc, zlepkiem zręcznościowych sekwencji, w których dostajesz krótkie zadania do wykonania w trójwymiarowym świecie. Na przykład, musisz wkraść się do komnaty w karczmie i wynieść stamtąd tunikę. Późniejsze misje obejmują konną ucieczkę z płonącej twierdzy (trzeba robić uniki przed szyldami sklepów i spadającymi z dachów belkami) czy przeciskanie się pomiędzy kołami zębatymi w młynie. Ba, jest nawet podróż łódeczką i zjazd śliską ścieżką! **Bohater posiada punkty życia, które topnieją wraz z kolizjami z przeszkodami podczas zjazdów albo w wyniku ciosów otrzymanych podczas pojedynków.** Od czasu do czasu musisz bowiem walczyć. Na początku dysponujesz przywiezionym z teraźniejszości oszałamiaczem, a z biegiem czasu wyposażasz się w bardziej swojskie akcesoria: miecz i łuk. Po drodze znajdujesz owoce i chleb, które regenerują ci zdrowie. Cały czas towarzyszy ci Kate, udzielająca rad i od czasu do czasu wspomagająca cię podczas potyczek. Ale nie licz zbytnio na pracę zespołową – zwykle bowiem pomoc Kate ogranicza się do lakonicznego „znajdź tajne drzwi, a ja zaraz potem tam przyjdę".



Chwila odpoczynku, czy odpoczynek na wieki?

Przeciskanie się przez koła zębate w starym młynie może być interesujące

Fabuła jest stuprocentowo liniowa – nie ma cofania się do poprzednich lokacji ani tym bardziej wyboru niezależnych dróg rozwoju wydarzeń. W sumie nie byłoby to aż takim problemem, gdyby sekwencje, w których uczestniczysz, były interesujące. Tymczasem nie są. Fabularne wydarzenia z TIMELINE wydają się jakieś takie sztuczne i wymyślone zgodnie z najbardziej utartymi pomysłami fabularnymi. Niezbyt intuicyjne jest menu powodujące problemy z natrafianiem na obiekty, których można używać (dźwignie czy przyciski).

W TIMELINE występują też ewidentne błędy logiczne. Oto przemykasz za plecami pilnujących korytarza strażników. Znajdują się dwa metry od ciebie, ty z pełnym trzaskiem otwierasz drzwi, zamykasz je, a oni nic! Inny przykład – w ścianie pokoju, gdzie trzymają profesora, jest okienko – stajesz po drugiej stronie i spokojnie konwersujesz z pilnowanym więźniem. Nagle strażnicy chwytają go pod ręce i zaczynają wyprowadzać, a wówczas delikwent, jakby nigdy nic, udziela ci ostatnich wskazówek, spokojnie mówiąc do okienka. Pozostajesz niezauważony. Naprawdę, wygląda to przekomicznie.



Eidos, produkując TIMELINE próbował postawić na pewniaka, ale nie potrafił zapanować nad produkcją i nie miał na nią własnego pomysłu. Powstała więc rzecz toporna w obsłudze i niezbyt ciekawa w graniu.

INFO

Powieść w komputerze

Michael Crichton (ur. 1942 r.) to znany na całym świecie powieściopisarz, scenarzysta i reżyser. Studiował antropologię i medycynę na Harvardzie, sławę zdobył jednak zgoła w innej dziedzinie. Nazywany został ojcem „technothrillera" – czyli opowieści łączących sensację i nowinki naukowe. Na pewno widziałeś takie filmy jak „Park Jurajski" oraz „W sieci", które stały się przebojami kasowymi. Nakręcono je właśnie na podstawie książek Crichtona. Powieść zatytułowana „Timeline" na wiele miesięcy zagościła w USA na czołowych miejscach list przebojów. Teraz autor bestsellerów podbija świat gier komputerowych, bowiem właśnie na podstawie tej ostatniej książki firma Eidos przygotowała swój najnowszy (niezbyt udany) produkt.



Strona producenta gry nie obfituje w żadne rewelacje. Znajdziesz tu tylko trochę podstawowych informacji

PC	PSX	N64	DC	A

Timeline
Powrót Do Przeszłości (Tylko Po Co?)

139 zł	Eidos / IM Group	1 gracz

Min: Pentium II 266, 64 MB RAM, 600 MB HD
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 600 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 3-

\+ Miejscami bardzo przyjemna grafika: dziedzińce zamkowe, wzgórza i rzeki

– Interakcja z otoczniem na poziomie iście średniowiecznym, błędy logiczne, nudna fabuła

Fanatycznych miłośników twórczości Crichtona może i zainteresuje, natomiast reszta... raczej nie znajdzie w tej grze niczego ciekawego 3-



Średniowieczne twierdze to miejsca, gdzie czeka na ciebie moc zadań do wykonania

Tekst: Piotr „Micz" Mańkowski

JETFIGHTER IV
FORTRESS AMERICA

Oto możesz zająć miejsce w kabinie nowoczesnego myśliwca i ocalić świat przed kolejną „wielką, czerwoną inwazją ze Wschodu"



Masz piękną pogodę, dużo rakiet. Przygotuj się na polowanie!

Od dłuższego czasu producenci gier komputerowych nie rozpieszczają fanów symulatorów. Nowych tytułów jest coraz mniej, a te, które się ukazują, nie zawsze spełniają oczekiwania. Tak też jest z najnowszą (czwartą) częścią serii JETFIGHTER.

Gry serii JETFIGHTER należą do gatunku symulacji, który nad realizm i stopień komplikacji przedkłada dobrą zabawę. Stopień trudności jest tu niewielki, nie można jednak powiedzieć, że zwiększa to przyjemność z zabawy...

Fabuła nowego JETFIGHTERA opowiada o tym, że Rosja chce opanować świat i przy okazji zniszczyć jego jedynego obrońcę – USA. Pomagają jej Chiny i Korea Północna. Napastnicy, uzbrojeni w najnowsze samoloty i superlotniskowce, przeprowadzają inwazję w okolicach San Francisco. **Jako młody pilot lotnictwa wojskowego musisz więc stanąć do walki.** Dysponujesz myśliwcami F-18, F-14 i F-22, a twoi wrogowie latają na migach-42, 44 i S-37. Dla niewtajemniczonych: samoloty takie rzeczywiście istnieją, lecz są tylko prototypami.

Rozpoczynając zabawę w JF4, masz do wyboru pojedyncze misje bojowe, kampanię oraz grę w Sieci. Wykonując misje, weźmiesz udział w wielu niebezpiecznych zadaniach. Będziesz atakował jednostki nawodne przeciwnika, zwalczał jego myśliwce i niszczył jednostki lądowe. **Największym zagrożeniem, oprócz myśliwców, będą dla ciebie rakietowe systemy obrony przeciwlotniczej (SAM).** Podczas misji będzie ci towarzyszył skrzydłowy. Niestety, uboga lista komend (trzy) ogranicza możliwości jego wykorzystania. JF4 oferuje również grę sieciową, ale cała ta „oferta" kończy się na pojedynkach deathmatchowych. Autorzy gry nie przyłożyli się także do opracowania uzbrojenia i jego efektywności. Masz tylko kilka typów uzbrojenia: rakiety pow-pow Sidewinder i AMRAAM, rakiety Maverick, bomby kierowane (GBU) oraz bomby klasyczne Mk82 i 84. Uzbrojenie pogrupowano w zestawy i nie można go „dobierać" według uznania. Ponadto Mavericki i GBU mogą być używane tylko przeciw obiektom, które są celami zadania.



Jeszcze tylko chwila i ten Tomcat wyruszy na kolejną misję bojową



Po ciężkiej pracy czas na chwilę relaksu. Może by tak polecieć na kawę do San Francisco?

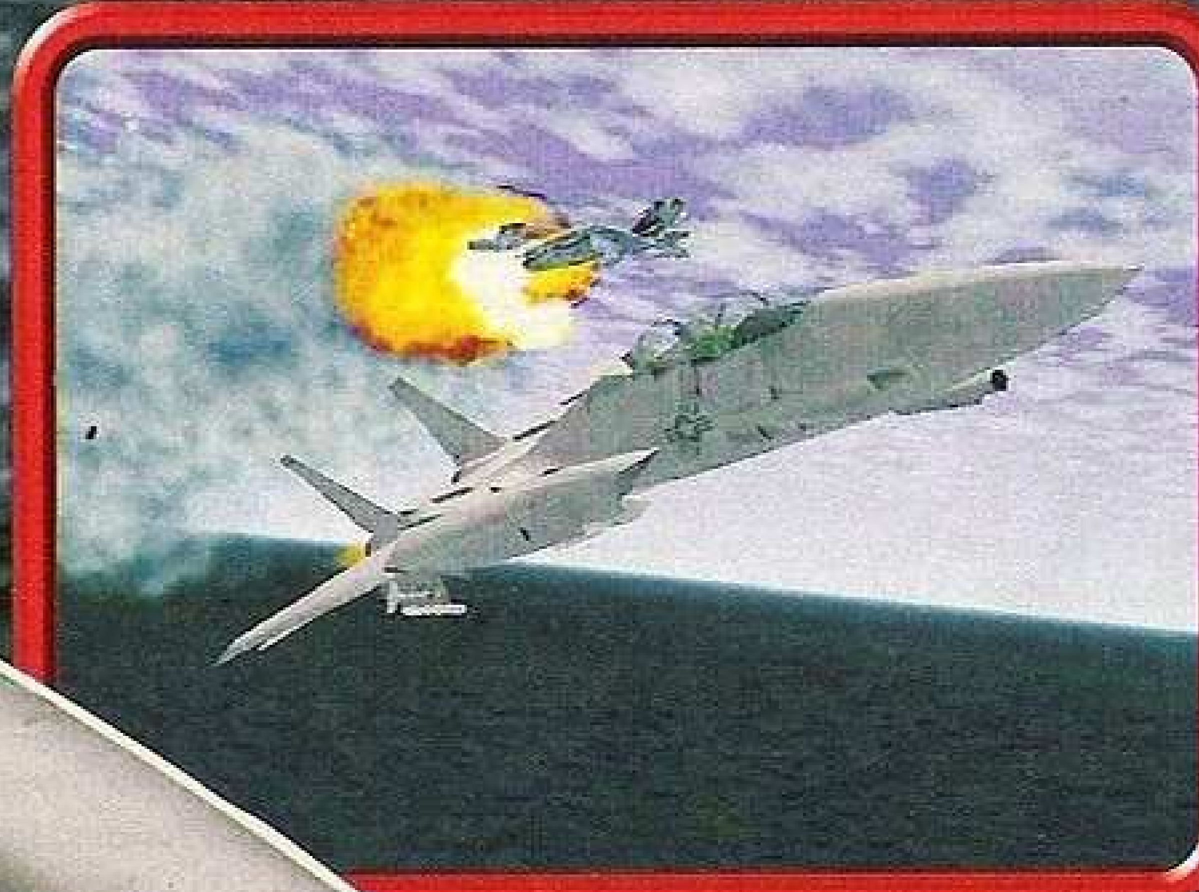


Do wielu zadań będziesz startował z pokładu lotniskowca

Uproszczono również model lotu (różnice między poszczególnymi modelami są niezauważalne). Otwarte klapy czy też wypuszczone podwozie też nie zmieniają osiągów samolotu. Nie lepiej jest z systemami pokładowymi. Radar namierza cele przez góry, a F-22 nie ma właściwości stealth.

Niezła okazuje się natomiast grafika JF4. Teren wokół San Francisco został odwzorowany na podstawie zdjęć lotniczych. Okręty i budynki są efektowne, gorzej z pojazdami i samolotami. Doskonale odwzorowano mgły, chmury, dymy i wybuchy. Strona dźwiękowa JF4 prezentuje natomiast przeciętny poziom.

JETFIGHTER 4 (przyjmując, że to symulator) jest grą przeciętną. Nie ma realizmu symulacji, a fabuła i założenia kampanii są mocno naciągane. Gra zyskuje, jeśli sklasyfikuje się ją jako „zręcznościową strzelankę". Grywalność jest całkiem niezła, niektóre misje ciekawe. Kiedy jednak znajdziesz ją w sklepie na półce obok USAF czy choćby LIGHTING 3, wybieraj na własną odpowiedzialność.



Ta chińska maszyna latająca nigdy już nie zagrozi amerykańskim bohaterom

Maszyny w grze są naprawdę imponujące. Fajnie siąść za sterami czegoś takiego



Znajdziesz tu opis walk, modele samolotów, które masz w grze do dyspozycji oraz ładne screeny



PC	PSX	N64	DC	A

Jet Fighter IV: Fortress America
Zręcznościówka z Elementami Symulacji

159 zł	Mission Studios / Play It	1-16 graczy

Min: Pentium 333, 32 MB RAM, 400 MB HD, Akcel. 3D
Zal: Pentium 400, 64 MB RAM, 400 MB HD, Akce. 3D

Grafika 3+ | Dźwięk 3+ | Frajda 4

(+) Niezła grafika, niektóre misje są ciekawe, ładnie odwzorowano tereny wokół San Francisco

(–) Mocno naciągana fabuła, bardzo uproszczony model lotu

Tym razem nie można powiedzieć, że masz do czynienia z typowym symulatorem. Dla miłośników tego gatunku będzie to zawód

3+

Tekst: *Przemysław „Youzi" Szynkora*

DELTA FORCE LAND WARRIOR



Komandosi z elitarnego oddziału Delta atakują ponownie. Tym razem uzbrojeni są w najnowszy sprzęt elektroniczny będący podstawą nowej doktryny militarnej USA – Land Warrior oraz... nową grafikę!



Gdy trzeba zmoczyć nogi wysyła się do tego specjalistkę – płetwonurka



Na wojnie, jak to na wojnie... jest dużo huku i ognia!



Ale przy okazji można zwiedzić kawał świata. Np. pobiegać po Saharze



Niestety, nie wszystkie miejsca są udostępnione dla zwiedzających!!!

To jeszcze jedna gra będąca kontynuacją serii. Choć DELTA FORCE – LAND WARRIOR nie posiada trójeczki na końcu, to jest to trzecia część zmagań tytułowego oddziału z terrorystami. **LAND WARRIOR to połączenie strzelanki FPP ze strategią. Niewielka grupa specjalistów kontra bandyci i zamachowcy.** Misje na całym świecie – zmagania na Bliskim Wschodzie, w Indonezji, Stanach Zjednoczonych czy we wschodniej Europie. Wszędzie tam, gdzie pojawia się zagrożenie, zostaje wysłany najlepszy amerykański oddział do rozwiązywania problemów.

Akcję śledzisz z perspektywy wzroku bohatera: widzisz tylko wystający koniec lufy. Rozgrywka odbiega jednak od schematu – zabij wszystko, co się rusza. **Misje są różnorodne: odbicie jeńca czy zakładników, zniszczenie (przechwycenie) broni, pochwycenie przywódcy terrorystów.** No i na końcu, jak zwykle, zmagania z ekstremistami, którzy bawią się rakietami nuklearnymi (swoją drogą, czy zawsze straszakiem musi być broń atomowa w rękach terrorystów?!). Broń pokazana w grze to standardowe wyposażenie armii amerykańskiej i innych krajów: karabin snajperski M40, maszynowy – M249 SAW lub FN Mag, cała gama szturmowych – Heckler & Koch, M4, Steyr AUG, AK-47 oraz mnóstwo pistoletów automatycznych i maszynowych. Jest także broń ciężka – granatnik bębnowy, wyrzutnia rakiet, granaty i materiały wybuchowe. Dodano również ciekawe wynalazki, takie jak pistolet i karabin podwodny. Poza tym jest jeszcze sprzęt specjalistyczny i dodatkowe wyposażenie, noktowizor, kompas, GPS, lornetka czy desintegrator laserowy. To ostatnie urządzenie to nie jakiś wynalazek rodem z filmów SF, tylko wskaźnik, którym podświetlasz cel i prosisz artylerię o wsparcie. Najważniejsza i od razu widoczna różnica, sprawiająca, że DELTA FORCE nie jest zwykłym FPP, to śmiertelność. Kula po prostu zabija. Tak, dostajesz – nie żyjesz. Jak to na wojnie. Jak widać, taktyka polegająca na bieganiu przed siebie i „fragowaniu" (wystrzeliwaniu) przeciwników w DELTA FORCE – LAND WARRIOR raczej się nie sprawdzi. **Tutaj musisz na wstępie zapoznać się z celami misji, a później kombinować, jaka taktyka będzie najlepsza do wypełnienia zadania.** Dalsza zabawa to skradanie się, czołganie, szukanie naturalnych osłon – muru, skał czy czegokolwiek, co może cię uchronić przed trafieniem. Wystarczy chwila nieuwagi i już po tobie. Często nawet nie wiesz, gdzie czaił się strzelec. Na szczęście sprzęt, w jaki jesteś wyposażony, służy pomocą. Kompas i GPS są bezwzględnie konieczne, gdyż twoi dowódcy przez cały czas przesyłają ci rozkazy w stylu „Udaj się do Punktu Kupidyn na północnym zachodzie", „Wrogi pojazd wyjeżdża z punktu Kamień" i tym podobne. Poza tym masz nad przeciwnikami jeszcze jedną przewagę. Wiesz, gdzie oni są (widzisz ich na swoim miniradarze), a oni nie widzą ciebie. Przynajmniej, dopóki nie zaczniesz rozrabiać. **Na szczęście, w większości**



Najnowszy sprzęt z zestawu Land Warrior daje nie lada przewagę w walce z terrorystami

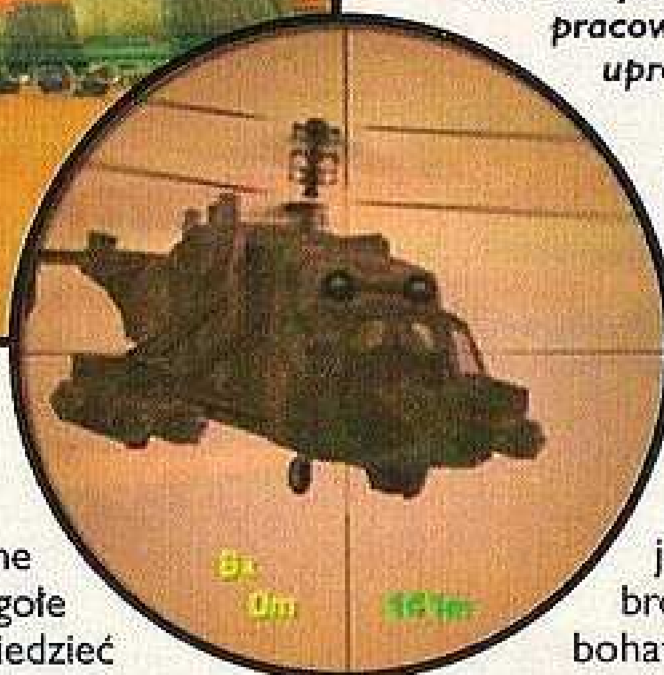




W DELTA FORCE zadbano, aby sprzęt wojskowy – broń, czołgi, ciężarówki i śmigłowce, wyglądał jak najbardziej realistycznie



Szkoda tylko, że budynki są niedopracowane – zbyt dużo uproszczeń





W tej grze jedna kula potrafi powalić nawet największego chojraka

przypadków nie działasz sam, ale masz do pomocy kilku towarzyszy broni. Możesz im wydawać polecenia i np. poprosić, żeby osłaniali cię ogniem.

DELTA FORCE – LAND WARRIOR daje możliwość rozegrania całej kampanii, pojedynczych scenariuszy albo zabawy multiplayer na rozbudowanych planszach. Rozpoczynając grę, masz jeszcze możliwość wyboru bohatera. Jest ich tu pięciu. Możesz być snajperem, specem od walki bezpośredniej, nurkiem i operatorem broni ciężkiej.

Gra powinna się spodobać większości miłośników SWAT 3D. Połączenie akcji i taktyki jest tu podobne. Różnica polega na tym, że w DELTA FORCE jesteś żołnierzem i nie musisz nikogo aresztować. **Większość misji to, mimo wszystko, ostra wymiana ognia i mnóstwo ofiar.** Niestety, LAND WARRIOR, w porównaniu do sławnego SWAT, wypada jednak nieco słabiej. Gra jest gorsza przede wszystkim graficznie. Wygląd postaci, broni, budynków i plenerów na pierwszy rzut oka jest niczego sobie. Ale tylko na pierwszy. Raz, dwa okazuje się, że postacie są kanciaste, a wszystkie budynki bardzo skromnie wyposażone w detale – same gołe ściany, można powiedzieć – stan surowy. **Większość postaci porusza się sztywno i nienaturalnie. Twój bohater natomiast przemieszcza się płynnie, jakby sunął nad ziemią, a nie stąpał po niej.** Ogólnie interakcja ze światem nie wypadła najlepiej – zamiast życia i prawdziwej walki, DELTA FORCE przypomina przemieszczanie żołnierzyków po trójwymiarowej planszy. Lepiej wyglądają efekty świetlne – wybuchy, snopy światła reflektorów oraz dym itp. Starannie przedstawiono także broń. Ale, tak czy inaczej, to troszkę za mało. Poza tym kuleje tu ewidentnie inteligencja przeciwników. Czasem wpadną na to, że gdy w pobliżu jest snajper, to należy paść na ziemię, aby być trudniejszym celem. Czasem na to nie wpadną i stoją jak tyczki. Gdyby nie zasada, że jeden pocisk wysokokalibrowej broni może powalić bohatera, do terrorystów strzelałoby się jak do kaczek. Ratuje ich tylko liczebność i czasem dobre rozmieszczenie, na przykład w ciemnych pomieszczeniach. Niestety, rzadko, która misja w DELTA FORCE – LAND WARRIOR trzyma w napięciu. **Gra, choć mordercza, jakoś nie robi wrażenia. Nie bez znaczenia jest też brak muzyki, czyli elementu, który świetnie buduje nastrój. Całość sprawia wrażenie, jakby gra była robiona naprędce i niedokończona.**

Oczywiście, wszystkie te ostre słowa i tak nie odstraszą graczy, którzy zakosztowali w poprzednich DELTA FORCE. Ale miłośnicy klasycznych strzelanek spod znaku FPP mogą poczuć się nieco rozczarowani. Nie należy jednak wpadać w panikę. LAND WARRIOR nie jest jakąś strasznie złą grą. To po prostu gra przeciętna. Można pograć, ale nie należy obiecywać sobie po niej zbyt wiele.

INFO
Pięciu wspaniałych



Gas Can
Sierżant Cole Harris – Saper/Grenadier. Znaki szczególne: blizny po poparzeniach, tatuaż, brak palca u lewej dłoni



Longbow
Sierżant Daniel Lonetree – Snajper. Znaki szczególne: plemienny tatuaż na plecach



Mako
Drugi oficer Erica Swift – Minerstwo podwodne. Znaki szczególne: brak



Pitbull
Rydel Wilson – Operator broni ciężkiej. Znaki szczególne: blizna pod ustami, rozwinięta muskulatura



Snakebite
Sierżant Jenn Tanaka – Infiltracja Znaki szczególne: tatuaż węża na prawym ramieniu



W grze można korzystać z ciężkiego sprzętu – i bardzo dobrze!



Możesz także wybrać jedną z pięciu postaci, w którą się wcielisz



Jest tu duży wybór screenów, informacje o rodzajach broni czy charakterystyki poszczególnych postaci



Gdy biegnie do ciebie kilku wrogów z kałasznikowami, to naprawdę lepiej nie stać jak słup soli. Pozycja snajperska to także lepsza skuteczność strzału

PC	PSX	N64	DC	A

Delta Force: Land Warrior
Przeciętna Strzelanka

139 zł	Novalogic / IM Group	1–50 graczy

Min: Pentium II 400, 64 MB RAM, 200 HD MB
Zal: Pentium II 400, 128 MB RAM, 200 HD MB

Grafika 4 · Dźwięk 4- · Frajda 4

+ Realistycznie przedstawiona broń oraz wyposażenie armii
– Niedopracowana grafika wewnątrz lokacji, słaba inteligencja przeciwników

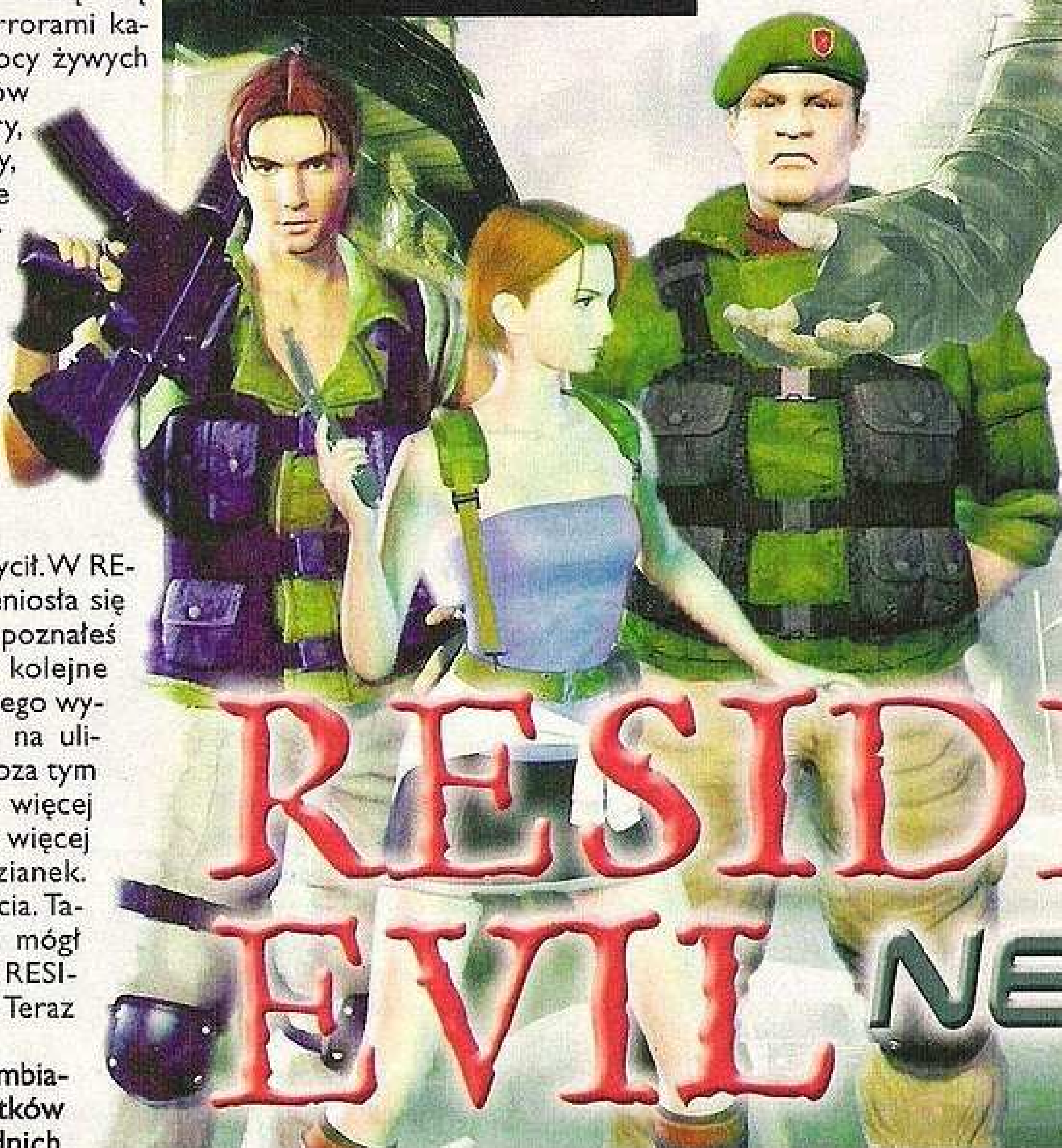
Jeśli grałeś w poprzednie DF, to pewnie będziesz chciał się przekonać, jak wygląda LW. Nie obiecuj sobie zbyt wiele... **4**

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz; Zdjęcia: materiały armii USA

Zombie nie poddają się nigdy! Tak mógłby brzmieć podtytuł RESIDENT EVIL 3. Pomysł jest prosty – ty kontra żywe trupy. A gracze nie mają dość



Upiorne uliczki Racoon City, gdzie wszędzie czai się Zło. Ale fajnie!



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Tak to właśnie wygląda. Pomysł na grę RESIDENT EVIL wziął się z fascynacji tanimi horrorami kategorii B. Kto nie zna „Nocy żywych trupów" i innych filmów o zombie?! Pomysł jest stary, trzeba przyznać tandetny, ale nie zmienia to faktu, że chodzący zmarli są straszni. Tak też dzieje się w grze. Pierwsza odsłona konsolowego RESIDENT EVIL była prostą opowieścią o dworku w pobliżu Raccoon City, gdzie korporacja Umbrella prowadziła swoje niecne eksperymenty. Klasyczny horror. Pomysł jednak chwycił. W RESIDENT EVIL 2 akcja przeniosła się do samego miasteczka, poznałeś nowych bohaterów i kolejne szczegóły całego koszmarnego wypadku, w wyniku którego na ulicach pojawili się zombie. Poza tym wszystkiego było więcej – więcej potworów, więcej strachu, więcej zadań i więcej niespodzianek. Gracze piszczeli ze szczęścia. Takiej reakcji CAPCOM nie mógł zignorować – powstał RESIDENT EVIL 3 – NEMESIS. Teraz pojawił się także na PC.

Najnowsza historia z zombiakami to rozwinięcie wątków pokazanych w poprzednich grach. Znów wracasz do upiornego miasteczka Raccoon. Znów stajesz twarzą w twarz z odrażającymi potworami. Znów po kilku godzinach gry masz koszmarne sny. RESIDENT EVIL 3 nie jest jakąś rewolucją w tej serii. Nie stanowi totalnego zaskoczenia. To po prostu dokończenie pewnej historii. **Bohaterką gry jest Jill Valentine, jedyna osoba ocalała ze specjalnego oddziału policji S.T.A.R.S.** Jak zwykle musi stawić czoła hordom zombie i mutantów. Tu pojawiają się zmiany w stosunku do poprzednich pozycji. Niespokojnych nieboszczyków jest mniej, ale za to okazują się bardziej zróżnicowani. Są panowie i panie zombie, są psy zombie, są szybcy zombie oraz różne inne pokraki. Jeśli chodzi o wyposażenie bohaterki, to, jak zwykle, można w miasteczku znaleźć kilka miłych zabaweczek – pistolety, śrutówkę, karabin, granatnik i tym podobne urządzenia.

Sam główny przeciwnik, noszący żadne imię Nemezis, to nie byle kto. Wielki facet, wyposażony w wyrzutnię rakiet, w której jakimś cudem nie kończy się nigdy amunicja.

Scenariusz RESIDENT EVIL 3 nie jest tak dziwny, jak w poprzedniej części. Na ogół wiadomo, o co chodzi – trzeba iść naprzód, otwierać kolejne drzwi, zbierać nowe pukawki i zabić kolejnych zombiech. **Część graczy może też być zawiedziona niezbyt dużą liczbą zagadek czy układanek.** Co jakiś czas trzeba troszkę pokombinować, ale większość rebusów nie jest zbyt skomplikowana. Punktów zwrotnych akcji też nie ma, może oprócz tego, gdy pałeczkę po Jill przejmuje Carlos, były najemnik korporacji Umbrella.

Jeśli chodzi o grafikę czy muzykę, to nie dokonano żadnych rewolucyjnych zmian. Grafika, jaka jest, każdy widzi, muzyki z prawdziwego zdarzenia jak nie było – tak nie ma. Sterowanie bez zmian, z jednym tylko wyjątkiem – Jill nauczyła się w końcu robić uniki. Ot, i cały RESIDENT EVIL 3.

Ale chyba nie do końca. Najważniejsze w tej grze jest to, że po prostu jest. To, że się w ogóle pojawiła. To, że jeszcze raz można się wyprawić do upiornego miasteczka na krótką i ekscytującą pogawędkę z zombie. Dlatego gracze kupowali poprzednie części RESIDENT EVIL i z tego samego powodu kupią także NEMESIS.



Jill walczy jak lwica. Na szczęście przeciwko kłom zombiech ma trochę granatów i karabin



Gra wciąga, że aż iskry lecą. Niestety, tym razem te wyładowania mogą cię trochę uszkodzić



Na stronie znajdziesz trochę informacji o wersji na PC, screeny i odnośniki do wcześniejszych części gier

PC | PSX | N64 | DC | A

Resident Evil 3: Nemesis

Horror Jak Się Patrzy

139 zł	Eidos/Im Group	1 gracz

Min: Pentium 200, 64 MB RAM, 20 MB HD
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, 250 MB HD

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5+

+ Zombie, mutanci i inne przerażające stwory, które atakują cię w najmniej spodziewanym momencie

– Prosty scenariusz i mało zagadek. Niewielkie zmiany w stosunku do poprzednich części

Jeśli lubisz się bać i pragniesz zmierzyć się z potworami, to nie ma lepszej rozrywki jak wszystkie części RESIDENT EVIL 5+

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać grę Crash Bash w ślicznym futerale! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kim jest CRASH?

CRASH BASH



Rzucanie skrzynkami w przeciwników może sprawić wiele frajdy. No i jest całkiem bezpieczne

Pomarańczowy Crash powraca! Tym razem jednak postanowił zabawić się w towarzystwie swoich znajomych (i wrogów) w kilka sympatycznych gierek. Jednak uważaj! Walka będzie naprawdę ostra



Konsolowi przeciwnicy mogą naprawdę wykończyć cię psychicznie



Grafika jest kolorowa i bardzo ładna. Masz czym nacieszyć oko

Nie masz wypróbowanej grupy przyjaciół, z którymi chciałbyś rozegrać w mroźne zimowe wieczory kilka zabawnych gierek zręcznościowych? No cóż. Omijaj więc tego CRASHA z daleka. Pomyśl jednak, że zbliżają się ferie i może ktoś cię odwiedzi... Wtedy CRASH BASH może wybawić cię z sytuacji, kiedy nie będziesz potrafił zapewnić gościom rozrywki. Jest to bowiem po prostu zbiór doskonałych minigierek, w które mogą bawić się nawet cztery osoby. Oczywiście, nie zapomniano tutaj również o samotnikach, ale na pewno zostali oni pokrzywdzeni. **Po pierwsze, tryb zabawy dla pojedynczego gracza jest po prostu mało ciekawy.** Znajdziesz w nim naciąganą historyjkę (kto by tam chciał mieszać się w spory dwóch dziwacznych masek), a konsolowi przeciwnicy popadają w widoczne skrajności albo grając na poziomie ligii światowej, albo śmietnikowej. Czy jest jakieś wyjście z tej sytuacji, a może CRASH BASH nie ma już żadnych szans na sukces? Oczywiście, że ma! Musisz tylko zagrać z żywym przeciwnikiem. Najlepiej, jeżeli zaopatrzysz się w tzw. multitap, czyli specjalny kontroler pozwalający na zabawę w 4 osoby. No dobrze, dobrze. Dwa zwykłe pady też mogą wystarczyć, bo jeden ludzki przeciwnik wystarczy za czterech komputerowych. Wtedy zabawa staje się naprawdę ciekawa. Możliwości rywalizacji (i pokazania wszystkim, kto tutaj jest królem) jest bowiem sporo. **W różnych gierkach możesz rzucać w przeciwników skrzynkami, zbierać jabłka, spychać natrętów z kry prosto do lodowatej wody, odbijać kulki (podobnie jak w słynnym PONGU), zmieniać kolory fragmentów podłogi.** Wszystko zależy od wyboru rozrywki (na każdym poziomie są też 4 różne krajobrazy). W zapasie zostawiono także areny, które dostępne są przy popisaniu się większymi osiągnięciami. Walka nie jest łatwa, bo do zmagań stają tacy specjaliści jak Crash (oczywiście), Coco, Dingodile, Tiny, Neo Cortex (na jego przykładzie widać, że zbyt wiele nauki szkodzi) i Neo Brio. A to wszystko rozgrywa się w ładnej i kolorowej, trójwymiarowej scenerii (zwłaszcza misie polarne na poziomie Polar Push są naprawdę urocze). Zabawy bynajmniej nie utrudnia sterowanie. Przyciskologia jest łatwa do zapamiętania i szybko można się do niej przyzwyczaić, mimo że w każdej minigierce sterowanie jest przecież inne. Nie zabrakło także dawki humoru. Posępny głos ogłaszający na końcu każdego starcia zwycięzcę jak żywo przypomina lektora z... MORTAL KOMBAT. Nic dziwnego. Przecież nawet starcia małych, animowanych ludzików to poważna sprawa. Można przecież wygrać ładne puchary. No i szacunek tłumów (nie mówiąc już o zachwycie koleżanek i kolegów).





Niestety, na stronie Sony znajdziesz tylko podstawowe informacje. Po więcej zajrzyj np. na www.ign.com/reviews

PC	PSX	N64	DC	A

Crash Bash
Wielka Rywalizacja

199 zł	Eurocom / SONY	1-4 graczy

- Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Grafika	4	Dźwięk	4	Frajda	4

(+) Ciekawe minigierki, ładna i kolorowa grafika, doskonała zabawa dla kilku osób

(−) Źle potraktowany tryb dla jednego gracza, niedopracowana inteligencja konsolowych wrogów

Bardzo fajna gra dla osób obdarzonych liczną grupą przyjaciół. Samotnicy lepiej niech zagrają w coś innego

4



Minigierek jest całkiem sporo. Można rzucać skrzyniami



Można spędzić czas na bardziej precyzyjnej zabawie...



...czy po prostu spróbować wyślizgać przeciwników



Uwaga! Crash nie żyje, tak jak koty, siedem razy!

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

Call To

Strategie turowe, pomimo sztuczności swoich rozwiązań, w dalszym ciągu mają licznych zwolenników. Jeśli chcesz sprawdzić dlaczego, zagraj w CTP2


Mimo znacznej przewagi twoich wojsk, potyczka rozgrywana jest jeden na jednego


Armia czerwonych gigantów zbliża się do Cork! Ratuj się, kto może...



Budowę każdego z cudów świata ilustruje filmik – to miłe urozmaicenie zabawy


Dobrze zaprojektowany panel sterowania umożliwia szybki wybór każdego z menu

Każda z gier z serii zaczętej przez CIVILIZATION wygląda praktycznie tak samo. Za każdym razem wprowadzano oczywiście większe lub mniejsze zmiany, pojawiały się nowe jednostki oraz technologie, ale sama rozgrywka była niemal identyczna. Zbuduj miasto, zwerbuj armię, odkrywaj technologie, zakładaj następne miasta i pokonaj przeciwników, itd. Kolejne usprawnienia sprawiały jednak, że zabawa nie nudziła się i każda nowa gra ciągle przykuwała do komputera na długie godziny. W przypadku CALL TO POWER 2 jest dokładnie tak samo. **Nie znajdziesz tu żadnych rewolucyjnych rozwiązań, ale o wprowadzonych zmianach na pewno nie można też powiedzieć, że są one jedynie kosmetyczne.**



Najpoważniejszą wadą poprzedniej CALL TO POWER było nieprzemyślane sterowanie rozwojem Imperium. Niezbyt intuicyjne rozmieszczenie poleceń i konieczność wielokrotnego klikania w celu dostania się do poszukiwanego rozkazu potrafiło zniechęcić nawet najbardziej zapalonych miłośników serii. Na szczęście te uciążliwe rozwiązania należą już do przeszłości. Obsługa w CTP2 jest bardzo łatwa i nie sprawia większych kłopotów. Dzięki umieszczeniu na specjalnym panelu wszystkich ikonek odpowiadających poszczególnym obszarom rozwoju Imperium, wybór każdej z kategorii jest możliwy w każdej chwili. W ten sposób nie tracisz czasu na „przedzieranie" się przez poszczególne menu.



Najistotniejsze zmiany dotyczą jednak rozbudowy miast i dyplomacji. W tym pierwszym wypadku nie musisz już sam wszystkiego doglądać, a to dzięki możliwości zatrudnienia Burmistrza. Zadba on, aby miasto funkcjonowało zgodnie z ustalonymi wytycznymi, np. dostarczało jednostek ofensywnych. Oczywiście, jeśli nie ufasz jego sztucznej inteligencji, możesz wziąć sprawy w swoje ręce. Wprowadzenie kolejki rozkazów umożliwia zaplanowanie rozbudowy miasta na wiele tur, dzięki czemu nie musisz o wszystkim pamiętać. Kolejność poleceń można dowolnie zmienić w każdej chwili, można też dodawać nowe rozkazy lub usuwać te już wydane. **Ciekawą opcją jest możliwość nagrania ustalonej kolejki poleceń, a następnie wczytania jej w innym mieście.** Wszystkie te rozwiązania pozwalają oszczędzić czas i ułatwiają skupienie się na istotniejszych sprawach.

Power 2



Wprowadzenie granic państw oraz znacznie rozbudowanie dostępnych opcji sprawia, że dyplomacja odgrywa w CTP2 bardzo istotną rolę. Pojawiła się nawet możliwość ukończenia gry poprzez zawarcie sojuszu ze wszystkimi przeciwnikami. By to osiągnąć, musisz jednak nauczyć się wykorzystywać wszystkie dostępne rozwiązania, a jest ich niemało. Jeśli złożoną ci ofertę uważasz za niekorzystną, zawsze możesz wysłać kontrpropozycję. Zbyt odważnie poczynającym sobie sąsiadom można zagrozić poważnymi konsekwencjami. Z kolei twoje propozycje mogą dotyczyć kilku kwestii, np. wymiany mapy, przekazania technologii i zawarcia sojuszu. **W dyplomacji w CTP2 liczy się jednak nie tylko treść, ale również forma.** Dobierając ton wypowiedzi, np. przyjazny lub obraźliwy, decydujesz, jakie stosunki będą panowały pomiędzy Imperiami. Dzięki tym zmianom dyplomacja jest istotnym elementem gry, a nie tylko mało znaczącym urozmaiceniem. Szkoda tylko, że komputerowi rywale rzadko kiedy dotrzymują zobowiązań i często łamią zawarte sojusze. Minusem jest także brak uzasadnień odmowy na twoje propozycje – po prostu „nie", bo „nie".



Spośród nowych jednostek, technologii i Cudów Świata największą rolę odgrywają Eco-Rangers. Dzięki wykorzystaniu nanotechnologii, potrafią oni przekształcić duży obszar terenu. Co prawda jest to misja samobójcza, ale za to zaatakowane miasto i wszystkie znajdujące się w nim jednostki, a także przylegające tereny wraz ze znajdującymi się na nich budowlami i oddziałami, po prostu znikają! Na szczęście Eco-Rangers są zupełnie bezbronni, więc doprowadzenie ich do miasta jest bardzo trudne, dzięki czemu równowaga sił nie zostaje aż tak bardzo zachwiana. Ponadto wykorzystanie ich zdolności najprawdopodobniej skłoni pozostałe państwa do wypowiedzenia wojny, a skrócenie czasu gry do 2300 roku sprawia, że niezbyt długo znajdują się do twojej dyspozycji.

Jedyną poważną wadą CTP2 jest bezsensowny sposób rozgrywania bitew. Nawet jeśli zaatakujesz jedną jednostkę przeciwnika armią składającą się z kilku jednostek ofensywnych, to i tak walka rozgrywa się jeden na jednego. Reszta twoich oddziałów po prostu przygląda się potyczce! Nieco lepiej jest, jeśli masz w armii jednostki, które posiadają broń umożliwiającą walkę na dystans, np. łuki – ustawiają się one w drugim rzędzie i strzelają do przeciwników. Nie zmienia to jednak faktu, że brak możliwości dowodzenia armią i bezsensowność rozwiązań zupełnie nie pasuje do strategii tej klasy, co CALL TO POWER 2 – już lepiej było przedstawić jedynie ostateczny rezultat bitwy i dopracować programy odpowiedzialne za jego wyliczenie.

Dzięki wprowadzonym usprawnienieniom zabawa w CTP2 jest bardziej wciągająca niż w poprzedniej części z tej serii. Jednak brak rewolucyjnych zmian oraz niedopracowany system prowadzenia bitew pozostawiają niedosyt. Przecież jeśli przez tyle lat gra jest mniej więcej taka sama, to z biegiem czasu zabawa staje się coraz bardziej nudna, nawet mimo wprowadzanych udogodnień.



Dzięki wprowadzeniu granic państw od razu widać, na czyje terytorium wkraczasz. Ponadto żądanie wycofania wojsk dotyczy teraz całego terytorium, a nie tylko okolic miast



Great Library zawiera przydatne informacje, ale ta forma ich podania...



Dzięki dyplomacji możesz zakończyć grę jako zwycięzca



Nawet karabin maszynowy nie wystarczy przeciw rycerzom i łucznikowi



Jeden z narodów do wyboru to Polacy!

Adres: www.activision.com/games/ctp2

Na razie nie ma tam nic oprócz kilku obrazków, filmiku i garści informacji, ale może się to zmieni?

PC | PSX | N64 | DC | A

Call to Power 2
Podszlifowana Strategia

189 zł	Activision / LEM	1-4 graczy

Min: Pentium 166, 64 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 4

\+ Rozbudowana dyplomacja, wprowadzenie granic państw i funkcji Burmistrza, prosta obsługa

– Niedopracowane rozgrywanie bitew, monotonna muzyka, błędy w Great Library

Pomimo licznych zmian, żadna z nich nie okazała się rewolucyjna – to w dalszym ciągu jest CIVILIZATION, tyle że odmłodzona 4

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

WERSJA POLSKA

Droga do El Dorado

Gry komputerowe i filmy są już ze sobą powiązane na dobre i na złe. Właśnie pojawił się tego kolejny przykład



To właśnie podczas gry w kości Miguel i Tulio zdobywają mapę do tajemniczego El Dorado. Od tego momentu zaczyna się długa przygoda

Tym razem jest to gra przygodowa na podstawie animowanego filmu dla dzieci „Droga do El Dorado". **Dwaj bohaterowie to sympatyczne ciamajdy-złodziejaszkowie z Hiszpanii, Miguel i Tulio. Jako typowi obwiesie z XVI wieku, nie mają grosza przy duszy ani perspektyw.** Szukają więc złota i chwały w osławionym Nowym Świecie, tajemniczej krainie bogactw. Okazja nadarza się, gdy w jednej z portowych tawern wygrywają w kości mapę. Mapę do sławnego El Dorado. Miasta ze złota.

Oczywiście podróż przez ocean do legendarnej krainy pełna jest niespodzianek, przygód i niebezpieczeństw. **Gra DROGA DO EL DORADO to przygodówka z elementami zręcznościowymi.** Przede wszystkim trzeba rozwiązywać zagadki-problemy, ale czasem też troszkę poskakać czy przekradać się za plecami strażników.

EL DORADO, tak jak film, jest grą dla dzieci, więc zagadki i liczne rebusy nie są zbyt trudne. Bohaterowie udzielają często podpowiedzi w stylu „Hmmm, potrzebuję kija, aby podważyć te kamienie". Kij leży obok. Nie trzeba tu wiele główkować. Zadania okazują się jednak różnorodne: jedne ciekawe, inne zupełnie nielogiczne. Dlaczego? Gra nie jest wierną adaptacją filmu. Jedne epizody i wątki są bardzo rozbudowane, w innych pojawiają się duuuże skróty. Czasem trudno się połapać, jak bohaterowie trafili do danego miejsca i co za zły facet ich goni. Oczywiście, główną motywacją do posuwania akcji naprzód jest możliwość obejrzenia kolejnych ładnych wstawek filmowych. W związku z tym gra przypomina film interaktywny – troszkę stukania w klawisze i widzisz kolejny fragment przygód bohaterów. W sumie można obejrzeć DROGĘ DO EL DORADO bez klikania – wystarczy pójść do najbliższej wypożyczalni kaset wideo, no chyba że lubisz rozwiązywać zagadki...

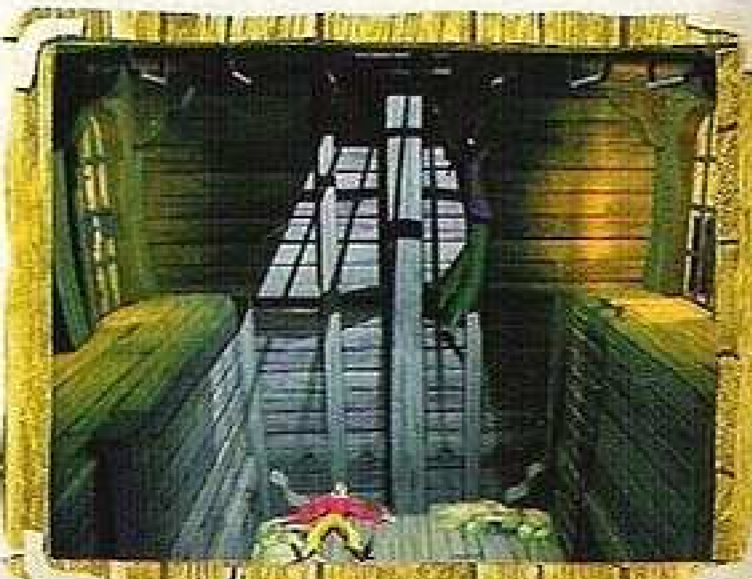


Śliczne plaże i tropikalna dżungla, a obok szkielecik poprzedniego gościa

Grę podzielono na etapy. Opowieść, jak już wspomnieliśmy, rozpoczyna się w Hiszpanii, gdzie bohaterowie są poszukiwani za drobne grzeszki. Następnie w ich łapy wpada osławiona mapa do skarbu. **Tulio i Miguel przedostają się na statek samego Corteza. Niestety, kapitan wykrywa pasażerów na gapę i zamyka ich w ładowni.** Teraz muszą się wydostać i uciec ze statku. Robią to i na własną rękę dobijają do brzegu Nowego Świata. Potem mają oczywiście jeszcze więcej przygód: podróż przez dżunglę, zwiedzanie indiańskich ruin, walkę z potworami czy złym czarownikiem. I kolejne zagadki oraz pułapki.

Gra miała być zabawna, ale odzywki bohaterów i sytuacje w EL DORADO raczej nie śmieszą. Jest kilka wyjątków, ale to za mało – żarty w grze przeważnie kuleją. Dużo lepiej prezentuje się grafika – piękne, rysowane tła i trójwymiarowe postacie poruszające się jak... bohaterowie kreskówek. Projekty są naprawdę ładne, jak przystało na Disneya czy raczej Dream Work's w disneyowskim stylu. Dźwięk? Żadnych zażaleń, gra została w pełni spolszczona. Wszystkie postacie mówią ładnie, głośno i wyraźnie. Czasem tylko widać różnicę między pojawiającym się na ekranie tekstem a kwestiami lektorów. Ale to już drobiazg...

DROGA DO EL DORADO to dość przyjemna gra dla młodszych graczy. Niestety, nie ma w niej nic, co mogłoby wyróżniać ją z tłumu innych produktów na rynku. Komu ją polecić? Tym, którzy film widzieli i chcą sami, jeszcze raz, przeżyć przygodę w Mieście ze Złota. Oni przynajmniej będą wiedzieli, o co w tym wszystkim chodzi.



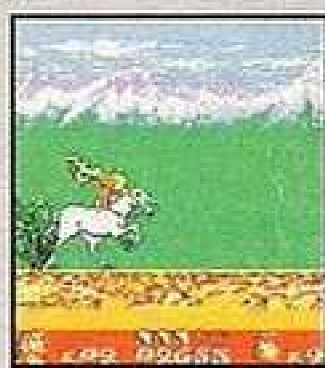
Ciemne zakamarki statku nie uchroniły bohaterów przed czujnym okiem Corteza



Bohaterów poznajesz na targu, gdy próbują skombinować coś do jedzenia

INFO Przenośne złoto

Grę przygotowano także na konsolkę GBC. Przygoda jest równie fascynująca, a bohaterowie równie sympatyczni, choć grafika niestety już nie taka sama.







Króciutka informacja o grze i dużo odnośników do stron producentów np. filmu animowanego o tym samym tytule



PC	PSX	GBC	N64	PL

Droga do El Dorado
Przygody w Nowym Świecie

99 zł	Ubi Soft / LEM	1 gracz

Min: Pentium II 233, 8 MB RAM, 466 MB HD
Zal: Pentium II 300, 16 MB RAM, 466 MB HD

Grafika 4 | Teksty PL 5 | Frajda 4

\+ Dość ładna grafika, fragmenty filmu, jeśli ktoś nie był w kinie, teraz ma okazję go obejrzeć

– Zagadki, choć proste, są czasem nielogiczne, mało to wszystko wciągające

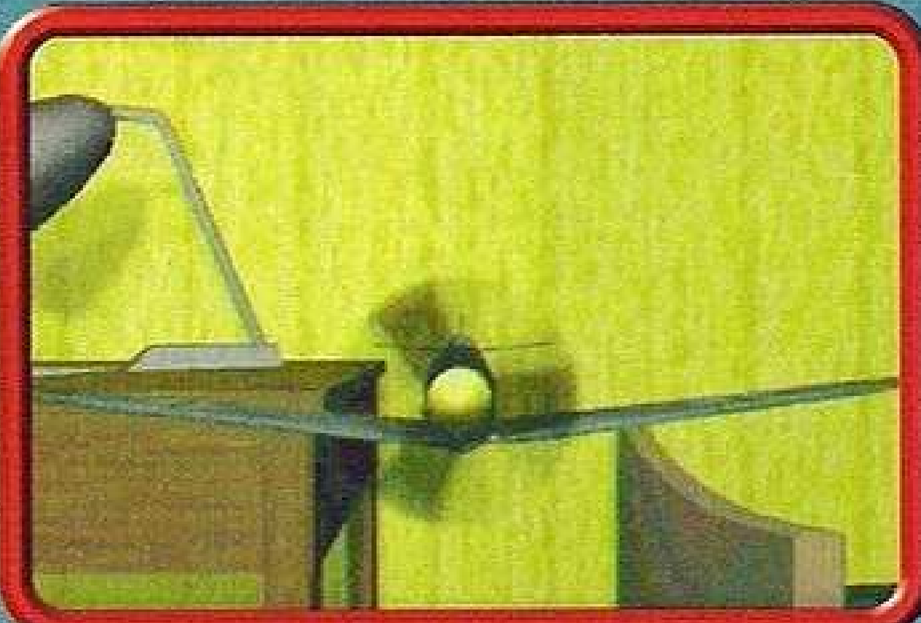
Teraz Miasto ze Złota czeka na ciebie. Jeśli masz cierpliwość i lubisz filmy animowane, to jest to gra w sam raz dla ciebie 4

Tekst: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz; Zdjęcia: UIP-JTI

Airfix Dogfighter

WERSJA POLSKA

Wydaje ci się, że latanie małymi samolocikami nie może być pasjonujące? Najpierw poszalej w AIRFIXIE!



Do bitwy! Nie ma co czekać! Wróg mógł ukryć się wszędzie. W końcu w domu jest pełno garnków

To kolejna gra, której akcja rozgrywa się podczas II wojny światowej. Tym razem jednak teatrem zmagań jest dom: salony, przedpokoje, kuchnia, łazienka, garaż, strych i tak dalej. Zamiast wielkich maszyn i żołnierzy są tu modele samolotów, czołgów i wozów pancernych. Poza tym to wojna zupełnie na poważnie.

W AIRFIX DOGFIGHTER wcielasz się w pilota jednej z walczących stron – Aliantów albo państw Osi. Gra to przede wszystkim kampanie – po jednej dla każdego z przeciwników, a każda składa się z 10 misji. Zadania obejmują akcje, takie jak wykrycie szpiegów, którzy ukrywają się w kuchni (spryciarze schowali się w garnku), zniszczenie niemieckich łodzi podwodnych, które zacumowały w wannie (to misja o nazwie „Terror w toalecie") albo ochrona fabryki makaronu, która należy do Duce. Jak widać, w grze humoru nie brakuje. Poza tym jest tu także edytor domów i warsztat modelarski, w którym można pomalować i okleić ładnymi kalkomaniami każdy model występujący w grze.

AIRFIX DOGFIGHTER to świetna gra zręcznościowa (gdyż trudno nazwać ją symulatorem). Zabawa modelami na pierwszy rzut oka może się wydawać starszym graczom zbyt dziecinna, ale... nic bardziej mylącego. Wciągnie ona wszystkich (starych i młodych) i przypomni im czasy beztroskiego dzieciństwa. Gra posiada bardzo przyjemną grafikę. Poza tym, jak widać, jest w niej mnóstwo ciekawych pomysłów i humoru. Nic, tylko usiąść za sterami swojego małego samolotu i w drogę!



Latając po sypialni, strącasz przeciwników i zdobywasz bonusy



Po ostrej wymianie ognia zostaje sporo rozbitego szkła



Na korytarzu czeka cię niemiła niespodzianka. Wróg nie śpi!

PC	PSX	N64	DC	PL

Airfix Dogfighter
Symulator dla Modelarza

99 zł	Paradox/Lem	1-4 graczy

Min: Pentium 200, 32 MB, 650 MB HD
Zal: Pentium II 266, 64 MB, 800 MB HD

Teksty PL 5 | Dźwięk 5- | Frajda 5+

\+ Świetny pomysł, ładna grafika, humor i dbałość o szczegóły

– Brak pojedynczych misji i możliwości wydawania rozkazów skrzydłowym

Wielkie starcia małych myśliwców dla maniaków lotnictwa i II wojny światowej... Duża frajda również dla dużych graczy **5**

In Cold Blood

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy LEM możecie wygrać grę In Cold Blood PL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Z jakiego kraju pochodzi agent Cord?

WERSJA POLSKA

Torturowany agent John Cord wyznaje prawdę o swojej misji. Od ciebie zależy, jak brzmi ta opowieść

IN COLD BLOOD to gra łącząca element przygody i akcji. Wcielasz się w niej w kolegę sławnego 007, agenta Corda, który został wysłany z misją do Wołgii, niewielkiego kraju na granicy Rosji i Chin. Brytyjczyk ma odnaleźć agenta amerykańskiego, który prawdopodobnie wpadł w łapy służb bezpieczeństwa lokalnego dyktatora. Niestety, Cord także zostaje ujęty. Osłabiony torturami, zaczyna zeznawać. I to jest właśnie ta opowieść. IN COLD BLOOD została stworzona z myślą o platformie PlayStation i zyskała bardzo dobre oceny oraz uznanie. Teraz można przeżyć przygody brytyjskiego agenta również na PC. Jest to niewątpliwie ciekawa, ale i trudna gra. Przedstawienie akcji i sterowanie bohaterem przypomina schematy z gier przygodowych. Nieruchoma kamera pokazuje jakieś pomieszczenie, a ty przemieszczasz po nim swoją postać. Aby wykonać zadanie, Cord musi strzelać, rozmawiać z napotkanymi osobami, skradać się, i rozwiązywać trudne zagadki. Scenariusz gry jest jeden, a fabuła, niestety, liniowa. Agent musi wykonać zadanie, a jeśli zginie, rozpoczyna swoją opowieść od początku. Na szczęście są tutaj elementy, które można różnie rozwiązać: strażników da się zastrzelić, ogłuszyć albo przekradać się obok nich niezauważonym.

Gra ma ciekawy scenariusz, ładną grafikę i ciężkie sterowanie. Jest spolonizowana – tak w warstwie tekstowej, jak i dźwiękowej. Głosy aktorów brzmią świetnie (mieszkańcy Wołgii mają wschodni akcent), z wyjątkiem bohatera, którego sposób mówienia przypomina raczej postać z dobranocki niż agenta do zadań specjalnych. Ale cóż, nikt nie jest doskonały.

Trochę zagadek, trochę strzelaniny. Agent specjalny musi być wszechstronny



Na drodze do szczęścia, czyli dokończenia zadania, stoi ten budynek



Dziwne pomieszczenie i błąkający się po nich bohater. Oto klimat zabawy

PC	PSX	N64	DC	PL

In Cold Blood
Agenci Są Wśród Nas

119 zł	Ubi Soft / LEM	1 gracz

Min: Pentium 233, 32 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium 266, 64 MB RAM, 400 MB HD

Teksty PL 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5-

\+ Ciekawy scenariusz, sensacyjna i wciągająca akcja, ładna grafika

– Sterowanie i elementy scenariusza, które należy wykonać zawsze w ten sam sposób

In Cold Blood to gra dla osób, które cenią sobie sensacyjną akcję i zagadki logiczne. Czy jednak dotrwasz do końca opowieści Corda? **4**

Teksty: Maciej „Szary Płaszcz" Jurewicz

RIDGE RACER 5



Wyścigi na nową konsolę SONY? Już chyba przeczuwasz, co się święci. Będzie ładna grafika i dużo przeżyć. Przecież zabrano się za prawdziwą klasykę, serię RIDGE RACER



Jazda po takich torach może być samą przyjemnością. Oczywiście, jeżeli lubi się zręcznościowe wyścigi



Uwaga! Zbliża się ostry zakręt. Przeciwnik już się przygotował

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy SONY możecie wygrać gry RIDGE RACER 5, TEKKEN TAG TOURNAMENT, FANTAVISION i DEAD OR ALIVE 2! Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Kiedy była polska premiera konsoli PS2!

Uwaga, uwaga! Redakcja CLICK protestuje przeciwko wymianie modelek w grach z serii RR. Nasze serca na wieki pozostają przy tej (uroczej) pani z RR4!





Na starcie wszystko wygląda bardzo ładnie. Gorzej jest po przegranej

Okazuje się, że cykl RIDGE RACER (który towarzyszy PlayStation od dawna) zna chyba każdy posiadacz konsoli. Nic dziwnego. W końcu zasłużył on sobie na to dobrym wykonaniem, ładną grafiką i specyficznym sposobem sterowania. Oczywiste było więc, że na nowej konsoli SONY nie zabraknie kolejnego RACERA.

Jeżeli jednak po raz pierwszy słyszysz o tej grze, to na początku, patrząc na obrazki na tej stronie, możesz odnieść wrażenie, że to nie są takie normalne wyścigi... Ta dziewczyna przy samochodzie, co ona tutaj robi? Otóż twórcy serii już dawno wpadli na pomysł, że przy pięknych samochodach doskonale prezentują się urocze kobiety. Ta pani została więc nową maskotką gry i trzeba przyznać, że prezentuje się rzeczywiście tak samo dobrze, jak pojazdy w tej odsłonie serii. Co więcej, zastąpiła swoją koleżankę z RR4 (możesz sobie porównać, czy producenci dobrze wybrali) i już robi błyskawiczną karierę (ma mieć program w TV i jako modelka występować w reklamach nie tylko swojego RR5). Oj, co to się porobiło. Zwykłe samochody już nie wystarczają? Nie łudź się jednak, że często będziesz mógł podziwiać w grze piękną pannę Fukami Ai.



Na początku musisz też oswoić się z jedną wiadomością. Jeżeli marzysz o realistycznych wyścigach, w których będziesz mógł podziwiać, jak wgniata się maska twojego przeciwnika lub poniesiesz straty w czasie obijania się od ścian tunelu, to wybierz inną grę. **W RR5 możesz do woli błądzić po przeszkodach i nie przejmować się dewastacją ładnych wozów.** Na pewno nie przeszkodzi to miłośnikom szybkiej jazdy przed siebie (byle do celu). Prędkości też jakoś czasami nie czuć w tej grze. Dociskasz pedał gazu, a tutaj nic. Wcale nie masz wrażenia, że to już tak szybko! Kontrolowanie ruchów pojazdu też jest specyficzne, ale daje sporo przyjemności. Trzeba się tylko do niego przyzwyczaić. Chodzi



W garażu można sobie dobrać różne kolory dla swojego pojazdu



Na początku nie masz może zbyt wielu możliwości wyboru...



...ale od czego są ukryte niespodzianki, które umilą ci każdy dzień jazdy?!



Do wyboru masz trzy opcje trudności wyścigu. Oczywiście wierzymy w twoje możliwości, ale może na początku powinieneś wybrać najłatwiejszą z nich i przyjrzeć się trasie...

Widziałeś gdzieś taki samochód? Majorka? Ibiza? Nie! To jest pojazd prosto z RR5



Lepiej nie próbuj tego stylu jazdy na polskich ulicach. Możesz ze zdziwieniem stwierdzić, że zwykłe samochody jakoś inaczej się zachowują niż w RR5. Oby szybko



Znajdziesz tu podstawowe informacje o grze i o jej producencie. Po więcej zajrzyj na stronę www.sonyweb.com



Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina

bowiem o to, że samochody w grze zachowują się zupełnie inaczej, niż można by się po nich spodziewać w normalnym świecie. Chcesz w pełnym pędzie brać ostre zakręty? Nie ma sprawy. Musisz tylko trochę potrenować (i nie próbować tego na naszych drogach).

RIDGE RACER 5 koncentruje się na czymś innym. **Przede wszystkim na estetyce wyścigów, ich oprawie i szybkiej jeździe. Na początku masz 6 samochodów do wyboru i kilka tras. Potem możesz odkryć dodatkowe krajobrazy i inne ciekawostki. To jedna z dużych zalet gry.** Dzięki niej nie znudzisz się tak szybko, jak w czasie zwykłego kręcenia kółek. W końcu nie od dziś wiadomo, że wyzwania są bardzo ważne! Jednym z najbardziej interesujących jest oczywiście starcie z żywym przeciwnikiem, którego możesz spróbować, jako że w grę mogą bawić się dwie osoby (ekran jest wtedy oczywiście podzielony na połowy). Pamiętaj także o tym, że ścigać możesz się na trzech poziomach trudności. Może na samym początku warto zacząć od najłatwiejszego? Do wyboru masz również kilka różnych typów zabawy. Znajdziesz tutaj i Grand Prix (czyli właściwe wyścigi, w których możesz odkrywać nowe trasy i kolejne samochody), Duel (czyli pojedynek) i Time Attack (w którym zmierzasz się tylko z upływającym czasem i zawiłościami toru) oraz Free Run (czysta zabawa, czyli jazda bez żadnych ograniczeń i zobowiązań).

Występowanie w grze może być przepustką do sławy

Do tego wiele elementów prezentuje się naprawdę całkiem ładnie. Kiedy mkniesz drogą przez zamieszkaną okolicę, mijasz ładne wieżowce, a nad twoją głową przelatuje od czasu do czasu helikopter. Możesz też podziwiać urocze drzewka (taki szczegół, a cieszy). Zadbano również o efekty świetlne. (Chcesz wiedzieć, jakie? Zapraszamy do tunelu!) Czujesz się naprawdę jak Bardzo Bogaty Człowiek w pięknym samochodzie i we wspaniałym mieście. No i do tego przygrywa muzyczka (coś w stylu modnego techno), która bardzo dobrze podnosi poziom adrenaliny w żyłach. Żyć, nie umierać.



Takie numery zastrzeżone są tylko dla baaardzo doświadczonych kierowców. Jeśli jeszcze nie jesteś zbyt pewien swoich możliwości, lepiej wcześniej potrenuj

Wadą jest jednak to, że masz wrażenie, że już wcześniej widziałeś coś podobnego. Gdzie? W poprzedniej grze z tej serii. Czyżby znowu okazało się, że dostajesz coś nowego, ale nie do końca (wystarczy popatrzeć na TEKKEN TAG TOURNAMENT). Nowa konsola na pewno dodała do serii coś od siebie, chociaż czasmi można mieć wrażenie, że mogłoby być lepiej. W końcu, jak już powstał tak dobry sprzęt, to oczekuje się od niego większych popisów. A tutaj nie ma np. antialiasingu, czyli programu wygładzającego brzegi obiektów. No i efekt już nie jest tak rewelacyjny. Wszystko to na pewno zmniejsza przyjemność zabawy, ale jedno jest jasne. Jeżeli lubisz zręcznościowe wyścigi i jesteś szczęśliwym posiadaczem PS2, to powienieneś zaoszczędzić na RR5.



Kluczem do sukcesu jest nie tylko szybka jazda, ale też dobra taktyka. Trzeba bacznie obserwować przeciwników

Rajdowy megahit – tym razem odsłona trzecia. GP3 to gra, która nie powinna zawieść żadnego miłośnika wyścigów i motoryzacji



Dla tej pięknej chwili warto się pomęczyć. Zwycięstwo zrekompen-



Bardzo pomocne wskaźniki. Jak tylko coś zacznie szwankować, zjeżdżaj do boksu

Z kontynuacjami gier komputerowych jest odwrotnie niż z filmami. Druga część kinowego hitu jest na ogół gorsza od pierwowzoru. Jeśli jednak chodzi o gry, to ich twórcy, póki co, bardzo się starają, żeby każda następna część była jeszcze lepsza, jeszcze ładniejsza, jeszcze bardziej grywalna. Tak w każdym razie jest z najnowszym GRAND PRIX. **Można śmiało powiedzieć, że to prawdziwy majstersztyk w tej dziedzinie. Niesamowicie wysoki realizm pojazdów i samych wyścigów.** Świetni przeciwnicy i zachwycająca grafika – to wszystko sprawia, że GP3 z pewnością stanie się kolejnym hitem.

Realizm wyścigów i maszyn z pewnością wyróżnia tę grę spośród dziesiątków innych tytułów. **Tym razem autorzy programu przeszli samych siebie.** Uwzględnili takie rzeczy jak twardość i wysokość zawieszenia, rodzaj opon, zwiększanie i zmniejszanie wychylenia spojlerów, przyczepność pojazdu, skłonność do wpadania w poślizgi, nadsterowność, jednym słowem: wszystkie najważniejsze elementy samochodu rajdowego. Co ważne, jego poszczególne elementy nie są traktowane oddzielnie, ale jako część całości. A zmieniać można dosłownie wszystko – wystarczy jednak jedna nierozważna decyzja, aby zaprzepaścić szanse na wygraną. Sam rajd też robi niezapomniane wrażenie. **Graczom oddano do użytku 16 różnych torów. Zgodnie z zasadą trzymania się realizmu, i tu uwzględniono takie rzeczy jak warunki pogodowe, czyli podczas deszczu – poślizgi, podczas upału – awarie silnika.** A żeby było jeszcze prawdziwiej, nie zapomniano o takich „drobiazgach" jak usterki zawieszenia, elektryki czy możliwość złapania gumy.



W grze znajdują się opcje: Szybki Start, czyli możliwość wzięcia udziału w pojedynczym rajdzie; Praktyka, czyli rzetelny trening; Mistrzostwo, czyli sezon, na który składa się 16 rajdów oraz opcja pozwalająca rozegrać jeden weekend zawodów. Nie mogło także zabraknąć opcji gry wieloosobowej. W GRAND PRIX 3 można grać, łącząc się przez Internet albo szeregowy kabel lub grać na jednym komputerze, zmieniając się po prostu za kierownicą.

Gra ta to ziszczenie marzeń miłośnika rajdów samochodowych. Oszałamiająca prędkość, świetni przeciwnicy i rewelacyjna grafika. Poziom trudności w GP3 jest naprawdę wysoki, ale dzięki temu większa jest również frajda i radość ze zwycięstwa... Kluczem do sukcesu jest tu jazda rozważna – baczne obserwowanie przeciwników, częste zaglądanie we wsteczne lusterko i odwiedzanie boksu. Autorom gry udało się stworzyć iluzję prawdziwego wyścigu – gracz ma wrażenie, że siedzi za kółkiem podczas wyścigu Formuły 1...

W tej grze będziesz miał uczucie, że śmigasz po prawdziwych torach w prawdziwych wozach





Miłośnicy Formuły 1 nie będą zawiedzeni. Znajdą tu pełen wybór samochodów, screenów i informacji o grze

PC	PSX	N64	DC	PL

GP3
Wyścigi w Wielkim Stylu

99 zł	Hasbro / CD Projekt	1-8 graczy

Min: Pentium II 350, 64 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 450, 64 MB RAM

Grafika	5	Teksty PL	5	Frajda	6

\+ Realizm i świetna grafika, wszystko dopracowane w drobnych szczegółach

– Stopień komplikacji, który może zrazić mniej wprawnych kierowców i wymagania sprzętowe

GP3 powinno znaleźć się w kolekcji każdego miłośnika rajdów i samochodów. Ta część jest równie dobra jak poprzednie

5+

Jak działa nagrywarka CD?

Nagrywarka płyt CD powoli staje się niezbędnym wyposażeniem każdego PC. Za stosunkowo niską cenę oferuje możliwość samodzielnego tworzenia płyt zawierających dowolne dane lub własną muzykę

Tacka na płytę CD

● Czystą płytkę przed jej wypaleniem (bądź odczytywany krążek) umieszcza się na tacce zupełnie tak samo, jak w przypadku zwyczajnych czytników CD-ROM. Różnica tkwi jedynie w napisach – gdyby nie one, rozróżnienie typu napędu byłoby znacznie utrudnione.

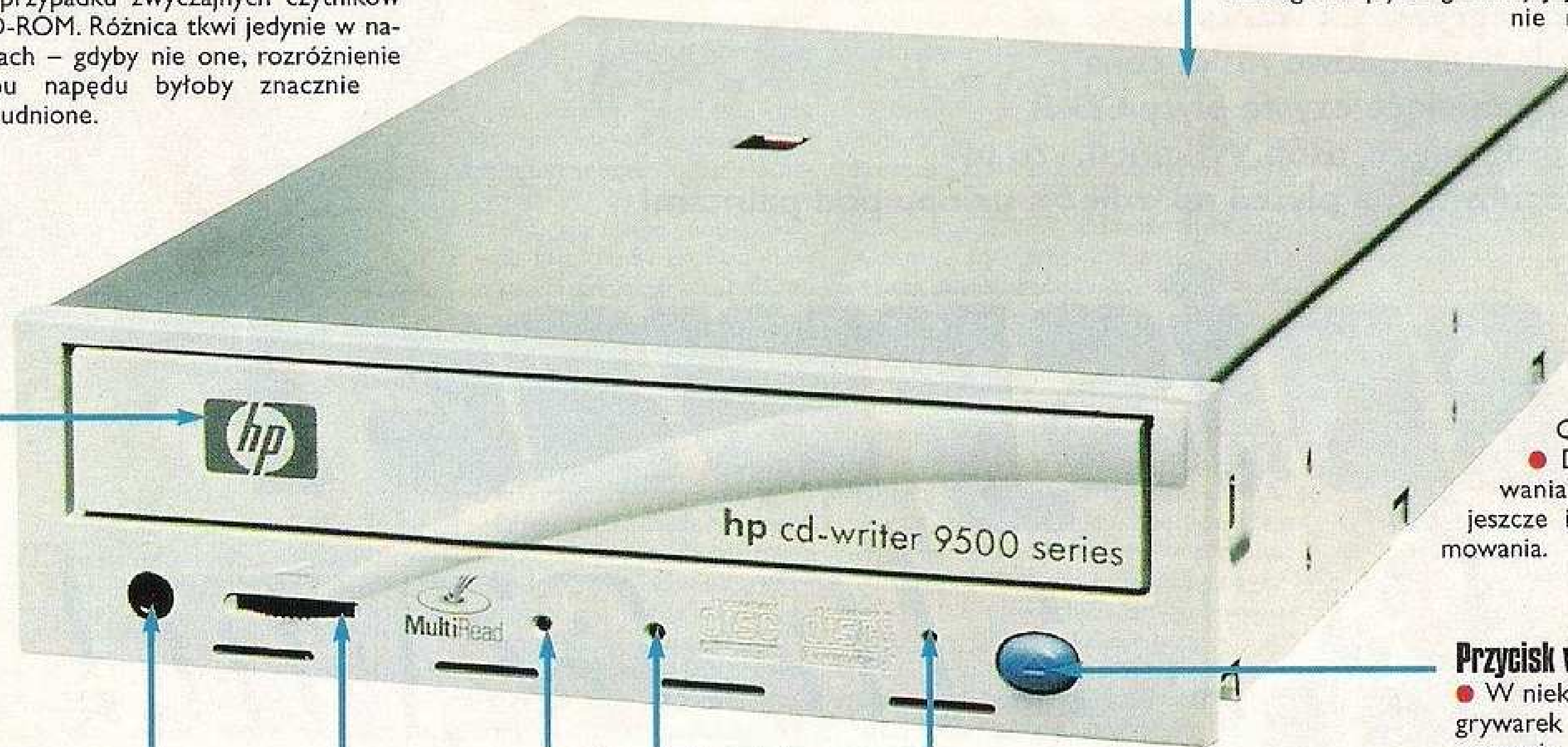


Złącza kontrolera, audio i zasilania

● Nagrywarka, podobnie jak twardy dysk czy CD-ROM, zwykle korzysta z kontrolera umieszczonego na płycie głównej. Jej montaż praktycznie nie różni się od instalacji zwyczajnego CD.

● Taśmę IDE jednym końcem podłącza się do nagrywarki, drugim do złącz kontrolera. Po włączeniu komputera napęd powinien działać jako zwykły CD-ROM.

● Do zaczęcia nagrywania, konieczna jest jeszcze instalacja oprogramowania.



Przycisk wysuwający tackę

● W niektórych modelach nagrywarek służy także do rozpoczęcia odtwarzania płyty audio, przejścia do następnego utworu oraz zatrzymania odtwarzania...

● Jak napęd rozróżnia, o co ci chodzi? Tajemnica tkwi w... czasie przytrzymania guzika. Długie naciśnięcie może np. oznaczać wysuń, a krótsze obsługiwać funkcje muzyczne.

Wyjście słuchawkowe

● Dzięki niemu będziesz mógł posłuchać muzyki z napędu bez potrzeby posiadania karty dźwiękowej, głośników i dodatkowego oprogramowania.

Regulacja głośności

● Przydatna, jeśli słuchasz muzyki przez słuchawki podłączone bezpośrednio do napędu.

Diody LED

● Świecące się diody informują o tym, co nagrywarka robi w danym momencie.

● W prostych modelach diody wskazują tylko odczyt lub zapis, w droższych informują o trybie pracy, prędkości zapisu oraz ewentualnych awariach.

INFO Przydatne dodatki

● Oprócz spotykanych najczęściej modeli wewnętrznych, nagrywarki występują także w droższych wersjach zewnętrznych.

● Umożliwia to np. wędrówkę z nagrywarką od komputera do komputera w celu archiwizacji danych pochodzących z kilku stanowisk. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby taką nagrywarkę zabrać do kolegi i wypalić mu płytę z jego kolekcją MP3. Zewnętrzne napędy do komunikacji najczęściej wykorzystują port SCSI, USB bądź najnowszy standard FireWire.

● Dane przekazywane do nagrania muszą napływać równomiernym strumieniem. Aby zapewnić ich ciągłość, napędy posiadają własną pamięć RAM, w której umieszcza się dane przed ich wypaleniem.

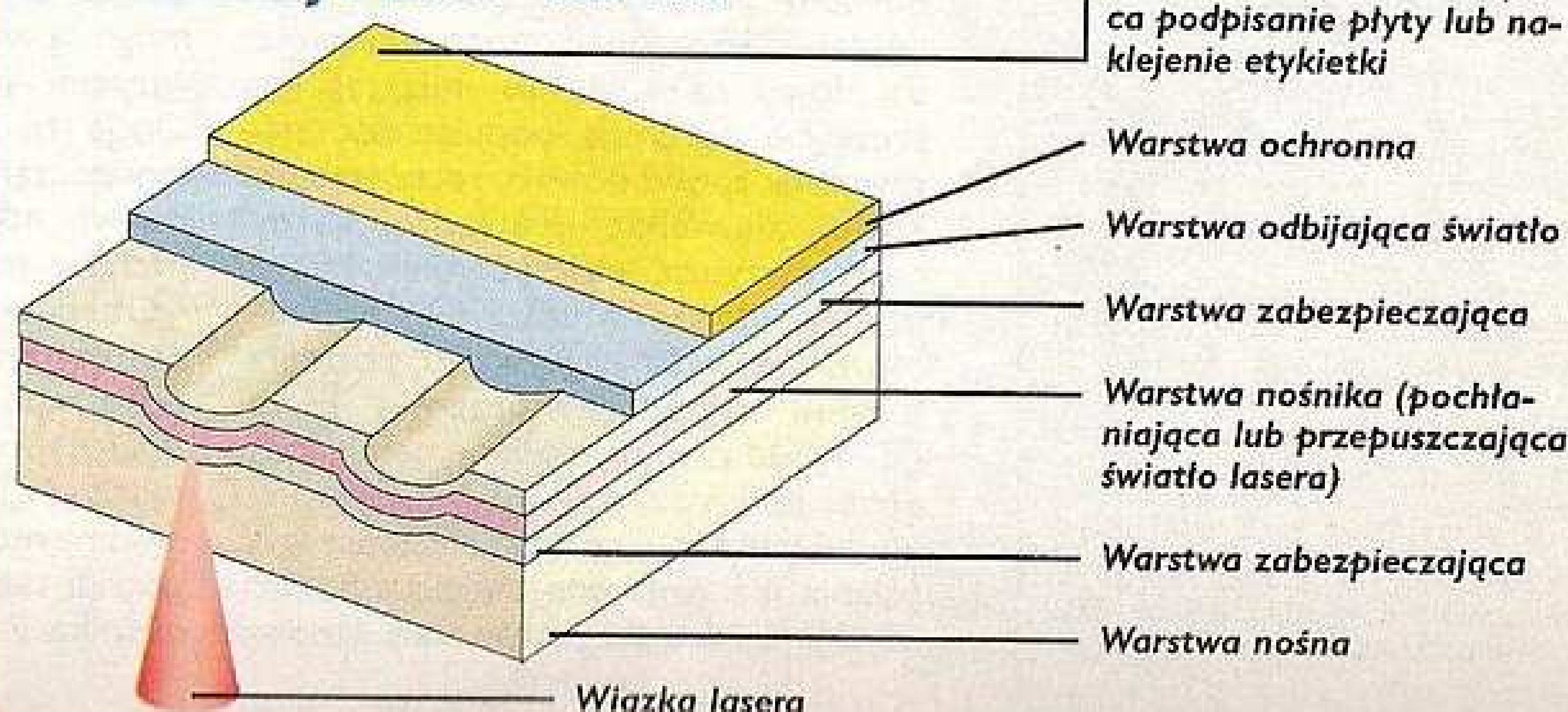
● Od wielkości pamięci urządzenia zależy czas, w którym nagrywarka będzie kontynuowała pracę, mimo że dane nie będą napływały. Zazwyczaj wynosi on kilka sekund, jeśli w tym czasie przepływ nie powróci do normy, płyta CD-R zostaje bezpowrotnie zniszczona!

● Nowsze napędy posiadają technologię Burn Proof, która zabezpiecza je przed opisaną powyżej sytuacją. Po prostu w momencie, kiedy dane chwilowo przestają płynąć do napędu, nagrywarka robi pauzę w nagrywaniu aż do otrzymania kolejnej porcji informacji. Na razie w technologię Burn Proof wyposażona została tylko część nagrywarek, ale niedługo można spodziewać się jej we wszystkich modelach.

Na czym to nagrać? – Płyta CD-RW

Posiadacze nagrywarek mają do dyspozycji kilka rodzajów nośników, na których mogą nagrywać swoje dane. Najstarsze, ale nadal używane, są zwykłe płyty CD-R jednokrotnego zapisu. Są one bardzo tanie (ok. 3 zł) i mieszczą 650 lub 700 MB danych. Niestety, raz zapisanych plików nie da się z nich już usunąć (chyba, że niszcząc krążek...). Bardziej praktyczne, ale i droższe (ok. 8 zł), okazują się płyty CD-RW (rewritable). Według producenta wytrzymują one tysiąc zapisów i kasowań zawartości. To, którego rodzaju płyt użyjesz, zależy od twoich potrzeb...

PRZEKRÓJ PŁYTY CD-RW



Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe Hewlett-Packard

Popularność nagrywarek wzrasta z roku na rok. Stosunkowo niska cena napędu oraz taniejące czyste płyty CD-R zachęcają coraz więcej osób. W końcu, kto by nie chciał zachować na płytce np. zdjęć z urlopu pod palmami

Zapisywać? Tak... ale czym!?



Nagrywarki robią wszyscy! Nawet firmy, które do niedawna nie produkowały napędów CD...

INFO

Słowniczek

① **Bufor (pamięć bufora)** – podręczna pamięć nagrywarki, do której przesyłane są dane tuż przed umieszczeniem ich na krążku. Im więcej pamięci bufora, tym trudniej o błąd Buffer Underrun

② **Burn Proof** – technologia firmy Sanyo pozwalająca zlikwidować błąd Buffer Underrun poprzez powrót głowicy nagrywarki do miejsca, w którym przerwano wypalanie

③ **Buffer Underrun** – opróżnienie bufora – najpowszechniejszy błąd przy nagrywaniu, wywołany chwilowym zatrzymaniem dopływu danych do napędu

④ **CD-R – CD Recordable** – czyli po prostu czysta płyta, którą można nagrać tylko jeden raz. Jej zwykła pojemność wynosi 650 lub 700MB, choć pojawiły się już płyty 810 MB.

⑤ **CD-RW – CD ReWritable** – czysta płyta wielokrotnego zapisu. Nic nie stoi na przeszkodzie, abyś skasował umieszczone na niej dane, a następnie nagrał nowe

⑥ **IDE, SCSI** – interfejsy, poprzez które nagrywarka może kontaktować się z komputerem

⑦ **PIO-4, DMA** – tryby pracy napędu korzystającego z interfejsu IDE. Tryb DMA jest o wiele szybszy od starszego PIO

Przenoszenie danych pomiędzy komputerami staje się coraz trudniejsze. Pojemność dyskietki w dzisiejszych czasach stała się już śmieszna. Cóż bowiem przeciętny użytkownik kawiarni internetowej może przenieść do domu na 1,44 MB miejsca? Na szczęście ogromna popularność nagrywarek spowodowała, że za stosunkowo niewielkie pieniądze każdy może otrzymać własną płytkę z samodzielnie ułożonym zestawem programów. Pierwsze nagrywarki potrafiły jedynie nagrać jednorazową płytę CD-R. Od razu należało wypełnić całą płytę, jeśli pozostawało jakiekolwiek wolne miejsce, to po zakończeniu wypalania nie nadawało się już ono do użytku. Bardzo przydatne stały się płyty CD-RW umożliwiające nagrywanie i kasowanie zapisanych na nich informacji. Nowe nagrywarki pozwalają także nagrywać płytę w kilku sesjach. Jeśli za pierwszym razem nie uda ci się wypełnić płytki, będziesz mógł ją uzupełnić, np. przy kolejnej wizycie w kawiarni internetowej. Opcja ta przydaje się również przy umieszczaniu na płytce małych ilości danych, np. zdjęć, i dogrywaniu kolejnych, np. po wakacjach.

Obecnie praktycznie wszystkie dostępne na rynku nagrywarki potrafią zapisywać krążki jednorazowe (CD-R) ④, jak i wielokrotnego użytku (CD-RW) ⑤. Różne są natomiast prędkości, z jakimi nagrywarka potrafi zapełnić danymi określony typ nośnika. Zazwyczaj jako najważniejszy parametr nagrywarki podaje się właśnie kombinację dwóch prędkości zapisu i prędkości odczytu (dla zwykłych płyt CD). Nagrywarka opisana jako 8X / 4X / 24X nagrywa płyty CD-R z ośmiokrotną prędkością, CD-RW z czterokrotną, potrafi także pracować jako CD-ROM 24X. Obecnie najszybsze nagrywarki mogą pracować w trybach 12X/10X/32X. Zależnie od typu, oferują też różne tryby wypalania płyt. Praktycznie wszystkie nowe modele potrafią nagrać całą płytę bądź pojedynczą ścież-



Wybierając nagrywarkę, warto zdecydować się na model prostszy, ale za to firmowy

Dla niektórych producentów równie ważny jest elegancki wygląd ich urządzeń. Zwłaszcza nagrywarki zewnętrzne mogą się poszczycić nietypowymi obudowami

kę (odpowiednio tryby Disk At Once i Track At Once), jak i zapełniać płytkę pakietowo (Multi Session). Tylko niektóre modele mogą jednak wykonywać dokładne lustrzane kopie płyt (tryb DAO-RAW). Najnowsze nagrywarki pracują w technologii Burn Proof ②, praktycznie wykluczającej ryzyko nieudanego zapisu. Kupując urządzenie, należy zwrócić uwagę na właściwy interfejs. Większość nagrywarek pracuje z kontrolerem IDE ⑥, w sklepach jednak dostępne są także modele SCSI ⑥. Przy porównywaniu cen modeli różnych firm zwróć szczególną uwagę na wyposażenie. Niektórzy producenci nie dodają do nagrywarek oprogramowania, czeka cię więc dodatkowy wydatek (ok. 60 zł). Podobnie wygląda sytuacja z kabelkami (taśmą i przewodem do karty dźwiękowej) i czystymi płytkami (w wersjach pudełkowych znajduje się kilka CD-R i CD-RW). Dlatego warto sprawdzić, który producent oferuje lepsze wyposażenie.



Część urządzeń sprzedawana jest bez niezbędnego oprogramowania lub kabli połączeniowych. Dlatego lepiej wybierać sprzęt dobrych firm

Przed posiadaczem nagrywarki otworem stoi także świat płyt dźwiękowych. Praktycznie każda nagrywarka potrafi tworzyć składanki z pojedynczych utworów. Jeśli więc TWOJA kolekcja płyt CD składa się z ogromnej liczby kompaktów, będziesz mógł stworzyć płytę swoich marzeń, zawierającą tylko same hity. Na płytce możesz umieścić też pliki MP3, zgrywając własną kolekcję – na jednym CD-R zmieści się wiele płyt w formacie MP3. Przydatna jest także możliwość tworzenia płyt kombinowanych, zawierających utwory audio i dane komputerowe. Mogą to być np. teksty, zdjęcia czy teledyski zespołu oraz same utwory. Dzięki nagrywarce możesz też pobawić się w amatorski mastering. Jeśli masz kolekcję płyt gramofonowych, możesz przegrać ją na kompakt. Wystarczy podłączyć wyjście wzmacniacza do wejścia karty muzycznej. Dzięki dodatkowym programom do obróbki dźwięku można wtedy wyeliminować szumy i poprawić jakość nagrania.

Możliwość tworzenia własnych płyt CD zrewolucjonizowała rynek. Każdy posiadacz nagrywarki może tworzyć własne płyty audio, układać zestaw programów na płycie lub zeskanować zdjęcia z rodzinnego albumu i umieścić je na tym nośniku. Nie pozostaje więc nic innego, jak cierpliwie czekać na takie obniżki cen sprzętu, by nagrywarka stała się standardowym wyposażeniem każdego komputera.

A na razie, szukając się do zakupów, nie spiesz się, tylko porównaj wszystkie oferty dostępne na rynku. Zastanów się też, czy czasem nie jest dla ciebie ważniejsza szybkość odczytu danych niż zapisu (często nagrywarka zastępuje dotychczasowy napęd CD-ROM).

INFO

Nagrać dużo więcej, czyli DVD-RAM

Płyta CD, mimo stosunkowo dużej pojemności, z czasem zaczyna się kurczyć. Coraz więcej plików o większej objętości sprawia, że nawet 700 MB to mało miejsca. Rozwiązaniem tego problemu mogą być nagrywarki płyt DVD. Kilka gigabajtów na jednej płytce jak na razie wystarcza na bardzo wiele danych. Niestety, nagrywarki DVD są mało popularne. Potencjalnych klientów odstrasza wysoka cena płyt. Dodatkowo na rynku dostępnych jest kilka konkurencyjnych i niekompatybilnych względem siebie standardów nagrywania płyt DVD. Dodatkowo, nie wszystkie czytniki potrafią odczytać płytę DVD nagraną w nagrywarce. Prawdopodobnie w przyszłości nagrywarki DVD zastąpią te stosowane obecnie, ale, jak na razie, są poza zasięgiem przeciętnego komputerowca.

Kombajn CD-RW i DVD w jednym

Coraz częściej, zamiast czytników CD-ROM, w domowych komputerach pojawiają się czytniki DVD. Korzyść z ich posiadania jest ogromna: oprócz odczytywania wielu danych umożliwiają one oglądanie filmów w standardzie Video DVD. Dodatkowo zakup nagrywarki powoduje, że w obudowie zaczyna robić się tłoczno. Standardowy kontroler potrafi obsłużyć jedynie cztery urządzenia IDE. Po podłączeniu twardego dysku, nagrywarki i DVD pozostaje tylko jedno wolne miejsce, a jeśli masz dwa twarde dyski to, niestety, aby dodać jeszcze jedno urządzenie (takie jak np. stację dysków ZIP), będziesz musiał kupić dodatkowy kontroler. Rozwiązaniem problemu jest kombajn łączący w sobie napęd DVD i nagrywarkę. W jednej obudowie, zajmującej znacznie mniej miejsca, otrzymujesz praktycznie dwa napędy. Szkoda tylko, że takie urządzenia nie są równie atrakcyjne cenowo. Czeka cię bowiem podobny wydatek jak przy wybraniu dwóch oddzielnych urządzeń.



Jedna z nagrywarek Creative przypomina coraz popularniejsze, przenośne odtwarzacze CD audio...

Supermarket CLICKA!

LG CED 8080 B



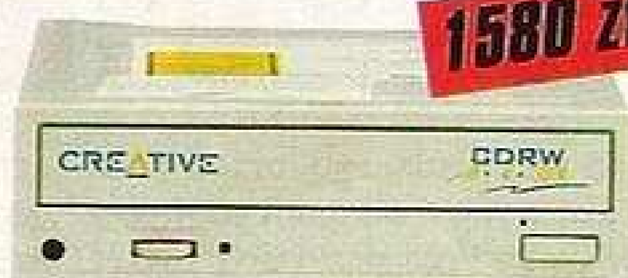
940 zł*

Szybkość zapisu:
- CD - R — max. 8x
- CD - RW — max. 4x

Szybkość odczytu:
- CD - ROM — max. 32x

Pojemność bufora: 2 MB
Interfejs: EIDE/ATAPI
Obsługiwane tryby zapisu: Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable or Fixed Packet Write
Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Mixed Mode, CD-Extra, El Torito, Multi-session
Sposób montażu: Poziomy / Pionowy

Creative



1580 zł*

Szybkość zapisu:
- CD - R — max. 12x
- CD - RW — max. 10x

Szybkość odczytu:
- CD - ROM — max. 32x

Pojemność bufora: 2 MB
Interfejs: EIDE/ATAPI
Obsługiwane tryby zapisu: Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable or Fixed Packet Write
Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Mixed Mode, Photo CD, Video CD, Multi-session, CD-Extra
Sposób montażu: Poziomy

Ricoh MP 7120A-DP



1240 zł*

Szybkość zapisu:
- CD - R — max. 12x
- CD - RW — max. 10x

Szybkość odczytu:
- CD - ROM — max. 32x

Pojemność bufora: 4 MB
Interfejs: EIDE/ATAPI
Obsługiwane tryby zapisu: Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable or Fixed Packet Write
Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD Extra, CD-I, Mixed Mode, Video CD, Photo CD, Bootable CD, Multi-session, CD-Extra
Sposób montażu: Poziomy / Pionowy

* orientacyjne ceny detaliczne

TIPSY

Odrobina chemii, czyli jak to działa

Pojedynczy krążek CD-R składa się z czterech warstw. Na przezroczystym krążku z poliwęglanu, pełniącym rolę nośnika, umieszcza się trzy pozostałe warstwy. Pierwsza jest warstwa barwnika, za którą znajduje się srebrna bądź złota warstwa odbijająca. W procesie wypalania laser roztapia warstwę barwnika, odsłaniając w odpowiedni sposób warstwę odbijającą. Na wierzchu płyty znajduje się czwarta warstwa ochronna, pełniąca również rolę etykiety. Odrobinę inaczej wygląda sytuacja w przypadku płyt wielokrotnego użytku CD-RW. Tutaj, zamiast warstwy barwnika, stosuje się specjalną substancję, która pod wpływem lasera potrafi zmieniać właściwości fizyczne – w zależności od potrzeb pochłania bądź przepuszcza promienie lasera. Przy kolejnym nagraniu warstwa znów może zmienić swój stan. Dzięki temu można wielokrotnie nagrywać i kasować umieszczone na niej dane.

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: materiały prasowe LG, Hewlett-Packard, Creative, Ricoh, Acer



GIGA OBRAZ Z PROJEKTORA

Domowe monitory posiadają przekątną około siedemnastu cali. Jest to całkiem sporo w porównaniu z czternastoma calami, które były standardem kilka lat temu. Lecz czasami nawet tak duży ekran nie wystarcza. Potrzeba czegoś większego, dużo większego

INFO

Jak najjaśniej...

Oprócz rozdzielczości, bardzo ważną cechą projektora jest wydajność świetlna. Mierzy się ją w jednostkach zwanych ANSI. Im mocniejsza lampa w projektorze i im większa przepuszczalność paneli LCD, tym więcej jednostek ANSI. Minimum dla obrazu o szerokości jednego metra to 100 jednostek, ale dla większych to już nie wystarcza. Drogie, ale dobre są wyświetlacze pozwalające na osiągnięcie 400 do 800 jednostek. To zupełnie wystarcza do wyświetlenia dobrego obrazu o szerokości trzech metrów.

Gry komputerowe są prawdziwą ucztą dla oczu. Wszystkie nowoczesne karty graficzne i dopalacze 3D powodują, że naprawdę miło popatrzeć na ekran. Gdyby tylko był on większy, np. taki jak w kinie. No dobrze, trochę mniejszy, ale tylko trochę. Oczywiście można sobie kupić większy monitor, ale to droga inwestycja, no i zajmuje on sporo miejsca. Jeśli komuś nie jest niezbędny do pracy, to lepiej poszukać innego rozwiązania. Można przecież zakupić projektor, dzięki któremu obraz będzie widoczny na ścianie pokoju lub na specjalnym, rozwijanym ekranie. Rozwijany ekran jest o tyle lepszy, że został specjalnie przystosowany do takich zadań. Ściana może być chropowata, mieć jakieś drobne dziury lub zabrudzenia, a to wpływa niekorzystnie na jakość obrazu.

Szerokość wyświetlanego przez projektor obrazu wynosi od jednego metra wzwyż (chyba że ktoś przystawi sprzęt bardzo blisko ściany, ale to nie jest najlepszy pomysł). Większość projektorów pozwala na uzyskanie obrazu o szerokości od dwóch do trzech metrów. Jest to kilkakrotnie więcej niż w zwykłym monitorze. Niestety, wszystko, co dobre, ma gdzieś ukryty haczyk i ta sytuacja nie stanowi wyjątku. Żeby uzyskać taki duży obraz, trzeba mieć miejsce. Po pierwsze, albo rozkładany ekran o odpowiedniej wielkości, albo wystarczająco dużą ścianę, przy której nie ma mebli. Po drugie, im mniejsza odległość projektora od ściany (lub ekranu), tym mniejszy obraz. Trzeba więc postawić projektor w odległości kilku metrów od ściany, a przestrzeń pomiędzy nimi nie może być zajęta. Po prostu żaden przedmiot nie może przeszkadzać promieniom światła rzucanego przez projektor. Ta odległość powinna wynosić przynajmniej jeden metr, choć tak naprawdę dopiero przy dwóch można otrzymać w miarę wyraźny i wystarczająco duży obraz.

Większość nowoczesnych projektorów nie musi pracować w absolutnej ciemności, tym niemniej najlepsze efekty uzyskasz, zasłaniając okna grubą zasłoną (albo używając żaluzji). Jeśli jednak przyjdzie ci ochota na zabawę np. w środku słonecznego dnia, gdy światło pada wprost na twój „ekran", licz się z tym, że możesz niewiele zobaczyć. W takiej sytuacji warto mieć dom z... przestronną piwnicą i stworzyć tam jaskinię gier.

Używane projektory



Na aukcjach internetowych można znaleźć używane projektory o wiele tańsze niż te ze sklepu. Zachowaj jednak ostrożność i nie daj się zwieść pozorom. Kupowanie sprzętu, którego się nigdy nie widziało, może być ryzykowne

Projektor komputerowy to droga inwestycja. Ceny takich urządzeń w sklepach mogą przyprawić o zawrót głowy. Czasami można kupić używany projektor nawet za połowę ceny nowego! Jak to z kupowaniem używanych rzeczy bywa, zalecana jest ostrożność. Kiedy chce się kupić coś używanego, najlepiej jest pójść z kimś, kto się na tym zna. Jeśli chodzi o projektory, nie jest ważne, ile mają lat, ale jak bardzo są zużyte. Starsze urządzenie może być lepsze, jeśli było np. rzadziej używane albo obchodzono się z nim ostrożnie. Podstawowym pytaniem, które należy bezwzględnie zadać, jest pytanie o stan lampy. Podczas kupowania „na żywo" zawsze można się takiemu projektorowi przyjrzeć dokładniej i sprawdzić, jak działa. Podczas zakupów na aukcjach internetowych istnieje pewne ryzyko, bo nie widzi się przedmiotu, za który się płaci.

Jaki projektor wybrać?

Obecnie istnieją trzy rodzaje projektorów. Różnice pomiędzy nimi dla niektórych nie mają większego znaczenia, ale dla innych mogą być całkiem istotne.

Projektory rurowe

Znane już od lat siedemdziesiątych urządzenia, które dość łatwo rozpoznać. Posiadają bowiem trzy osobne soczewki, po jednej dla każdego z trzech podstawowych kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego (Red, Green, Blue – RGB). Tworzone przez nie obrazy mają dobry kontrast, ładne kolory i wysoką jakość. Do tego same urządzenia są dość wytrzymałe i potrafią działać stosunkowo długo. Ich wady to: spory ciężar i wymiary oraz przede wszystkim skomplikowana obsługa. Za każdym razem muszą być dostosowywane do warunków panujących w pokoju. Jakakolwiek zmiana, np. poruszenie projektora, może wymusić nowe strojenie obrazu. Czasami uzyskanie dobrej jakości jest dość trudne, szczególnie dla początkujących.

Projektory LCD

O wiele prostsze w obsłudze są projektory LCD. Można je śmiało przestawiać i dostrojenie obrazu nie stanowi większego problemu. Ponadto potrafią one wyświetlić całkiem dobry obraz, nawet w nie do końca zaciemnionych pomieszczeniach. Niestety, tańsze urządzenia tego typu posiadają niewielką rozdzielczość. Są one w stanie tworzyć obraz taki jak karty SVGA, czyli o rozdzielczości 1024 na 768 pikseli, tylko większy. Przy grach komputerowych może to trochę przeszkadzać, bo tak duży obraz powinien składać się z większej ilości punktów. Ale odtwarzanie w ten sposób filmów (które zazwyczaj ogląda się z trochę większej odległości) daje całkiem porządne wyniki. Nieco irytować może też wentylacja w takich projektorach. Tańsze modele są po prostu dość głośne i szum wentylatora może zagłuszać odgłosy gry albo dialogi aktorów w oglądanym filmie. Z droższymi nie ma tego problemu, ale zakup takiego projektora to i tak spory wydatek.



Dzięki specjalnej przejściówce można podłączać konsole do projektora w sposób zapewniający lepszą jakość niż przy normalnym połączeniu

Projektory DLP

Skrót DLP oznacza Digital Light Processing. Te urządzenia nie są jeszcze powszechnie dostępne. Mają one niewielkie wymiary, wagę, i gwarantują ostry obraz. Niestety – są bardzo drogie. Aby kupić taki projektor, dobrze byłoby mieć sponsora albo wygrać główną nagrodę w Lotto. Takie urządzenia spotkać możesz np. podczas szkoleń organizowanych przez wielkie firmy.

Podłączenie

Aby wyświetlacz mógł spełnić swoje zadanie, trzeba go podłączyć do komputera. Tutaj pojawia się problem. Komputery i konsole posiadają różne wyjścia, a dobry projektor powinien dać się podłączyć do każdego urządzenia. Większość projektorów LCD posiada wejście RGB, takie samo, jakim podłączasz do komputera monitor. Oprócz tego prawie każdy ma również wejście S-Video, którym można go połączyć z lepszej klasy odtwarzaczami wideo i DVD. Często można również spotkać tzw. wejścia Cinch, które są spotykane w innych urządzeniach (np. magnetowidach), choć podłączenie w ten sposób spowoduje pewien spadek jakości obrazu. Pewien problem może wystąpić z konsolami posiadającymi wejście Euro – możesz potrzebować specjalnej przejściówki. Jeśli chcesz wyświetlać obraz z komputera, projektor musi mieć wyjście RGB – dzięki temu łatwo będzie go podłączyć, a przy tym zagwarantuje odpowiednią jakość.

Dobry projektor powinien móc wyświetlać obrazy o rozdzielczości przynajmniej 800 x 600. Powinien mieć jak najwięcej wejść sygnału we wszystkich standardach. I najważniejsze, powinien być w miarę tani. Niestety, nawet najprostszy projektor kosztuje ogromne pieniądze – dużo więcej, niż twój komputer czy nawet dobrej klasy monitor siedemnastocalowy.

Wejścia

Każdy projektor musi być jakoś podłączony do urządzenia produkującego obraz, aby mógł go wyświetlić. Takie połączenie może zostać zrealizowane na kilka różnych sposobów. Najpopularniejsze są następujące wejścia:

Cinch



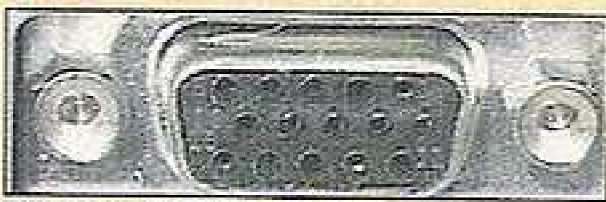
Poprzez wejścia Cinch projektor można podłączyć niemalże do każdej konsoli lub wideo. Jakość obrazu nie jest wtedy najwyższa, więc najlepiej zignorować to wejście i używać innych.

S-Video



Zapewnia całkiem przyzwoitą jakość obrazu. Przy pomocy specjalnego kabla można go użyć do podłączenia konsol zarówno Segi, Sony, jak i Nintendo. Również urządzenia VHS i DVD można połączyć poprzez to wejście. Jedno z najprostszych rozwiązań.

RGB



Wejście RGB to chyba najlepsze rozwiązanie, jeśli chodzi o komputery. Zapewnia dobry obraz, ale należy pamiętać, że nie każdy projektor potrafi obsłużyć taką wysoką rozdzielczość, jakie obecnie są ustawiane w komputerach. Może się okazać, że 1280 x 1024 pikseli to za dużo i trzeba ją będzie zmniejszyć.

Do wyboru, do koloru

9150 zł



Najtańszy, choć drogi...
SHARP XV-C20E

Jeden z tańszych wyświetlaczy, co jest jego główną zaletą. Posiada niewielką wydajność świetlną oraz rozdzielczość. Do tego waży 4,5 kg czyli całkiem sporo. Nadaje się w zasadzie tylko do niewielkich pokoi. Nie jest w stanie obsłużyć grafiki wysokiej rozdzielczości. Najlepiej podłączać go przez wejście S-Video

Technologia	LCD
Rozdzielczość	500 linii TV
Przekątna obrazu	0,51 - 3,8 m
Standardy wideo	PAL, SECAM, NTSC
Wejścia	Video, S-Video
Wymiary [mm]	125x310x317



13290 zł

Jakość i rozsądna cena
Sony VPL CS-1

Kształtny i ważący ok. 3 kg projektor Sony oferuje niezły obraz za rozsądną cenę. Potrafi spokojnie wyświetlić obraz o szerokości dwóch metrów. Oprócz wejścia S-Video, posiada też RGB, co pozwala bez większych problemów podłączyć go do komputera. Co więcej, wyposażony został w złącze USB, więc jego obsługa nie powinna sprawiać kłopotów.

Technologia	LCD
Rozdzielczość	500 linii TV
Przekątna obrazu	1 - 3.8 m
Standardy video	PAL, SECAM, NTSC
Wejścia	S-Video RGB
Wymiary [mm]	277x70x214

29950 zł



Dla bogatych...
Philips Hopper XG20

Waży 5kg i jest bardzo drogi – oto jego wady. A zalety? Cóż, potrafi wyświetlać grafikę o rozdzielczości 1024 x 768 pikseli. Jest w stanie osiągnąć 1000 jednostek ANSI. Posiada złącza RGB oraz S-Video. Profesjonaliści nie powstydziłby się takiego sprzętu, ale dla amatorów to poważne uszczuplenie finansów.

Technologia	LCD
Rozdzielczość	500 linii TV
Przekątna obrazu	1 - 6,4 m
Standardy video	PAL, SECAM, NTSC
Wejścia	Video, Cinch, S-Video, USB
Wymiary [mm]	254x315x109

Muzyka pod ręką

Odtwarzacze MP3 mają niewystarczającą pojemność, a walkman to już przeżytek. Lepiej wypróbuj nowy wynalazek – Jukebox!



Format MP3 zdobył już ogromną popularność, szczególnie wśród użytkowników Internetu, ale na razie przenośne odtwarzacze MP3 zawrotnej kariery nie zrobiły. Wpływa na to ich dość wysoka cena oraz mała pojemność. Godzina słuchania to stanowczo za mało, a dodatkowe karty pamięci są kosztowne. Za to nowa generacja przenośnych urządzeń do odtwarzania muzyki, tzw. jukebox, w pełni rozwiązuje ten problem. Dzięki wyposażeniu ich w dysk twardy o pojemności kilku GB możesz bez trudu zapisać w nich kilkadziesiąt (nawet 150) płyt CD!

Zwiastun rewolucji

Creative Digital Audio Player Jukebox przypomina na pierwszy rzut oka przenośny odtwarzacz płyt CD. Podobieństwo ogranicza się jednak do wymiarów i wagi. D.A.P Jukebox nie można nawet otworzyć, gdyż wszystkie dane przechowywane są na 6GB dysku twardym. Urządzenie posiada złącze USB, uaktualnienie zbioru utworów zapisanych na dysku nie sprawia więc większych kłopotów, choć skopiowanie ponad 5GB zajmuje trochę czasu. Dzięki możliwości sortowania piosenek według tytułów albumów, wykonawców lub gatunków, odnalezienie konkretnego utworu jest bardzo proste. Udogodnieniem niezwykle ułatwiającym, a właściwie umożliwiającym sensowne korzystanie z D.A.P Jukebox jest tworzenie list piosenek do odegrania. Dzięki temu nie musisz za każdym razem wybierać, którego utworu chcesz teraz posłuchać – układasz listę i na kilka godzin „zapominasz" o całym urządzeniu.

Zastosowań moc

Oprócz gniazda słuchawkowego, D.A.P Jukebox posiada również dwa wyjścia głośnikowe, może więc pełnić funkcję miniwieży. Za takim wykorzystaniem tego urządzenia przemawia również wbudowany system EAX z kilkoma predefiniowanymi ustawieniami dźwięku oraz equalizerem. Z kolei wejście mikrofonowe pozwala na wykorzystanie D.A.P jako cyfrowego dyktafonu umożliwiającego nagranie nawet najdłuższego wywiadu.

Bardzo dużą zaletą produktu firmy Creative jest możliwość uaktualniania oprogramowania sterującego pracą urządzenia. Dzięki temu możliwe będzie łatwe usunięcie ewentualnych błędów lub niedopatrzeń w oprogramowaniu oraz dodanie nowych funkcji, w pełni wykorzystujących możliwości D.A.P Jukebox, takich jak np. port podczerwieni.

Przenośny inaczej

Nieoczekiwanie pewien problem sprawia wykorzystanie D.A.P Jukebox jako urządzenia przenośnego. Nie posiada ono żadnych zaczepów, a skórzane etui można jedynie nosić w ręku. W tej sytuacji trzeba się ratować schowaniem odtwarzacza do kieszeni (musi być duża) lub plecaka. Z drugiej strony możliwe jest zablokowanie klawiatury specjalnym przełącznikiem, co zapobiega przypadkowym zmianom piosenek lub ustawień.

D.A.P Jukebox jest niezwykle przydatnym urządzeniem, które może pełnić przeróżne funkcje – od zwykłego odtwarzacza MP3, przez cyfrowy dyktafon, do miniwieży. Proste w obsłudze oprogramowanie ułatwia korzystanie z jego zalet, a zgodnie z obietnicami firmy Creative Labs, w przyszłości będzie go również można używać jako gigantycznej dyskietki!



D.A.P Jukebox ma tylko jedną większą wadę, ale za to dość poważną – będzie kosztował około 2700 zł

Co tu się wciska i po co?

Obsuga D.A.P Jukebox jest niezwykle prosta i intuicyjna. Stworzenie listy utworów do odegrania zajmuje tylko kilka chwil!



D.A.P posiada dwa wyjścia głośnikowe oraz USB

Dość duży wyświetlacz ułatwia wybór utworów

Korzystanie z płytoteki jest niezwykle proste

System EAX wprowadza nową jakość dźwięku

Oprócz standardowych funkcji, PLAY i STOP służą do włączania (wyłączania) D.A.P

Port podczerwieni – na razie nieużywany, ale w przyszłości...

Wejście słuchawkowe i regulator głośności

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CREATIVE LABS możecie wygrać Creative Labs D.A.P Jukebox! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 18 I 2001 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzią na pytanie: Zawartość ilu płyt CD zmieści się w D.A.P Jukebox?



Muzyki możesz słuchać przez słuchawki lub zestaw czterech głośników

Tekst: Andrzej Cwalina; Zdjęcie: Paweł Sonnenberg, Fotostudio

Granie przez komórkę

Do czego służy telefon? Głupie pytanie. Podobnie jak komputer, telefon służy do grania. Oczywiście można go używać do rozmawiania, ale jest to cel poboczny. Najważniejsze są gry!

Nowoczesne komórki mogą naprawdę ułatwić życie. Nie dość, że pozwalają dzwonić i odbierać rozmowy podczas spaceru z psem, to często mają inne przydatne funkcje. Dzięki niektórym modelom możesz się także nieźle bawić! Gry jako pierwsza do swoich telefonów wprowadziła Nokia, ale Motorola i Siemens również starają się wykorzystać ten pomysł. Gierki umieszczane w telefonach nie mogą być zbyt skomplikowane, głównie ze względu na prosty wyświetlacz. Taką zabawą jest popularny Snake, ale można też spotkać znanego z Windows Sapera. Aby dowiedzieć się więcej o grach umieszczanych w telefonach Nokii, wystarczy wejść na stronę internetową **www.nokia.com/games.** Pozostałe firmy wolą natomiast korzystać z WAP, co pozwala na zabawę w Sieci.

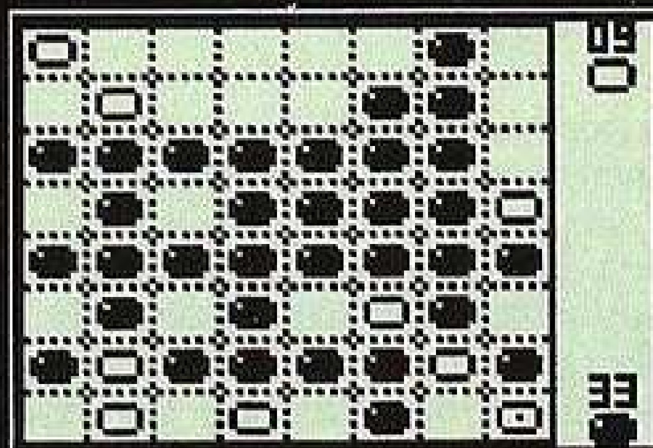
WAP umożliwia otwieranie specjalnie napisanych stron internetowych. Ich możliwości graficzne są mocno ograniczone – zaledwie dwa kolory i tekst. Ale to wystarcza do stworzenia prostej grafiki, a więc również gier. Łączenie się z Internetem pozwala natomiast na zabawę w kilka osób. Ponadto gry takie nie stawiają telefonom dużych wymagań i powinny chodzić płynnie. Wadą jest koszt, gdyż każda minuta gry to minuta połączenia. Trzeba więc za nią słono zapłacić.

Gry online dla telefonów komórkowych mają przed sobą świetlaną przyszłość. Zajmują się nimi firmy i osoby, które na rynku gier komputerowych mają sporo do powiedzenia. Activision na zlecenie Nokii pracuje nad przeniesieniem na komórki kilku przygodówek, m.in. ZORK oraz PLANETFALL. Sama Nokia powołała zespół, który również będzie się zajmował tworzeniem gier. Na razie w kilku miejscach w Internecie można już znaleźć gry WAP. Na przykład na **www.gameislive.com.** Są to proste programy logiczne oraz przygodowe; niektóre dają możliwość zabawy w kilka osób.

Gry jeszcze się na dobre nie zadomowiły w komórkach, a niektórzy już myślą o kolejnym kroku. Motorola wraz z firmą Sega pracuje nad grami następnej generacji. Telefony, które będą mogły ich używać, noszą nazwę Java2ME. Będą one posiadały szybszy procesor i większą rozdzielczość ekranu. W czterech spośród tych nowych gier pojawi się sławny Sonic. Nowe gry będą dostępne jedynie na telefonach Motoroli, które pojawią się w przyszłości. Kiedy? Tego nikt na razie nie potrafi powiedzieć. Na pewno jeszcze nie teraz.

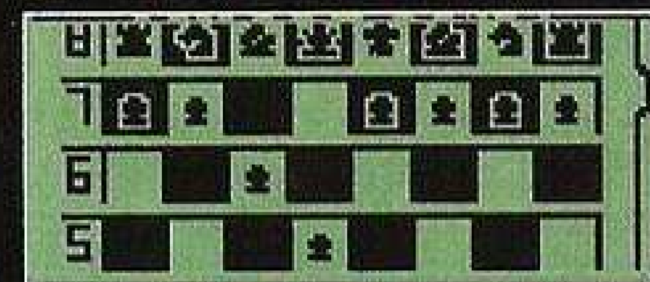
Mamy też dobrą wiadomość dla miłośników RPG: trwają prace nad taką właśnie grą WAP. Nazywa się SORCERY, a jednym z jej twórców jest podobno Steve Jackson. Więcej informacji znaleźć można na stronie **www.wirelessgames.com.** Wszystkim posiadaczom komórek i pojemnego skarbca życzymy udanej zabawy.

GRY BEZ WAP



W prawie każdym nowym telefonie Nokii dostępna jest jakaś gra. Może to być np. zabawa Opposite

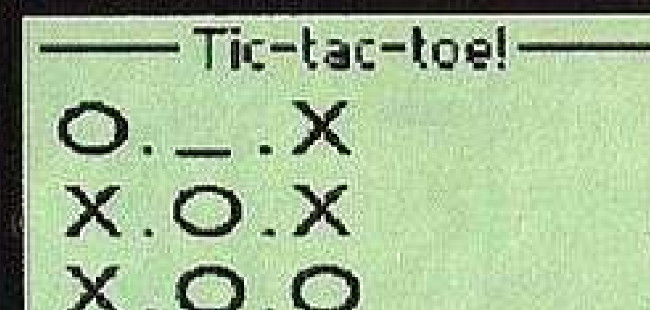
SZACHY



Gra składa się z dwóch części. Górna przedstawia fragment szachownicy i może być przesuwana. W dolnej trzeba wpisywać, jaki ruch należy wykonać. Ludzie z Nokii pracują nad tym, aby gra mogła wykorzystywać WAP do zabawy dla dwóch graczy

W SIECI





Osoby, które lubią klasyczne gry takie jak Black Jack czy Kółko i Krzyżyk (Tic-Tac-Toe), powinny odwiedzić stronę www.wirelessgames.com. Tam można znaleźć wymienione tytuły i kilka innych, ciekawych propozycji

Granie na ekranie komórki

Gry w komórkach nie są rewelacyjne, ale zawsze pomogą ci wygrać z nudą np. w czasie długiej podróży pociągiem

Monsters!

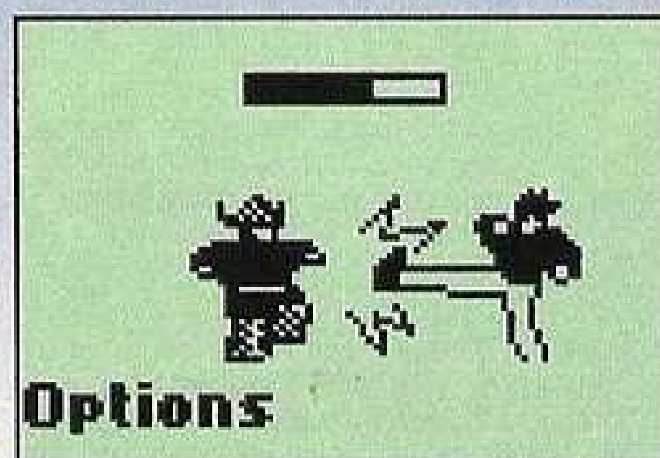
W tej grze zadanie jest proste. Trzeba wydostać się z labiryntu, uważając przy tym na czające się wszędzie potwory. Za każde piętnaście kroków otrzymuje się punkt, a za ucieczkę z labiryntu dwadzieścia.

Combat

Dwóch przeciwników wychodzi na matę, ale zejść z niej może tylko jeden. Gracz ma do wyboru trzy ciosy ofensywne i trzy rodzaje obrony. Po pokonaniu wroga współczynniki ulegają zwiększeniu.

Sub Hunters

Prosta gra strategiczna dla dwóch graczy. Rozstawiają oni swoje okręty na planszy (po dwie łodzie podwodne i dwa krążowniki), a następnie starają się zniszczyć flotę nieprzyjaciela. Rozgrywka może trwać nawet kilka godzin.



INFO

NAJWAŻNIEJSZE ADRESY WAP

Adres:	Dostępne gry:
195.170.130.28/subhunter/splash.wml	Sub Hunter
wap.wapscallion.net/	Monsters!, Battleship, Reversi, Pontoon, Klondike
gameislive.com	Yazimi, Black Jack, Tic-Tac-Toe, Combat, Circle Diary, Connect4, Blind Chess, Reversi, Pipe, Card Battle
www.wirelessgames.com/index.wml	Codebreaker, Tic-Tac-Toe, Reversi, Mines, Fours, Tanks, Fight KO, Craps, Poker, Higher/Lower, Black Jack, Fruitmachine, Roulette
wap.uptsoft.com	Naval Battle, Tic-Tac-Toe, Cards Roulette
wap.iobox.com	WAP-Tamagotchi
www.wapgames.nl/games.wml	Arena

Tekst: Piotr "Codiac" Kapis, Zdjęcia: materiały prasowe firm Nokia i Motorola

Jeśli od dłuższego czasu jesteś szczęśliwym posiadaczem komputera, z pewnością niejednokrotnie marzyłeś, by mieć własną nagrywarkę i wypalać własne płyty CD

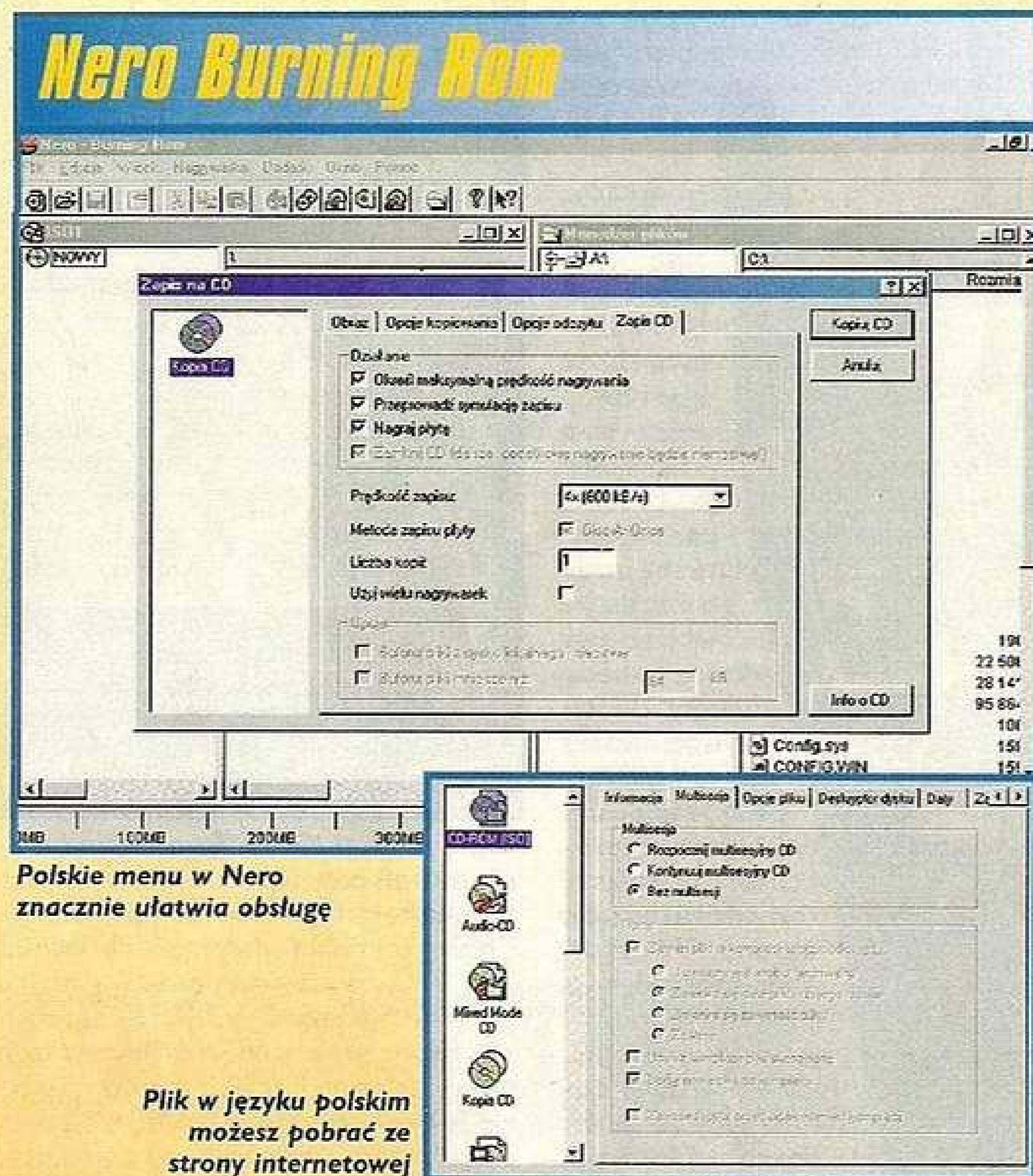
Programy

Z pewnością posiadasz napęd CD-ROM w komputerze bądź w domowym zestawie hi-fi. Dzięki temu możesz korzystać z płyt wielokrotnego zapisu, na których mieści się znacznie więcej danych, i przenosić do komputera np. zdjęcia z wycieczki, wykonane aparatem cyfrowym. Możesz też nagrać swoją własną płytę, na której zapiszesz najważniejsze dla ciebie wiadomości. Potrzebna ci będzie do tego tylko odpowiednia nagrywarka (piszemy o nich także na stronach 43-45).

Jeśli właśnie zdecydowałeś się na jej zakup, to pewnie zastanawiasz się, jakie programy są obecnie na rynku oraz czy będą poprawnie współpracowały z twoim sprzętem.

Wybór odpowiedniego oprogramowania jest równie ważny jak kupno właściwego sprzętu. Niektóre programy umożliwiają bowiem nagrywanie płyt audio, dzięki czemu będziesz mógł stworzyć swoją własną kolekcję z ulubionymi utworami, którymi zaszokujesz wszystkich na najbliższej prywatce. Z kolei inne dają możliwość wprowadzenia dodatkowych informacji na temat nagrywanych kawałków. Nie musisz się jednak martwić. Specjalnie dla ciebie przetestowaliśmy kilka wiodących programów służących do wypalania płyt kompaktowych.

Nero Burning Rom



Polskie menu w Nero znacznie ułatwia obsługę

Plik w języku polskim możesz pobrać ze strony internetowej

Program Nero-Burning Rom niemieckiej firmy Ahead, jak na program wysokiej klasy przystało, posiada wszystkie niezbędne opcje, takie jak cd-text, **nagrywanie ścieżek audio z plików *.mp3, *.wav, *.wma.** Obsługuje również swój własny format obrazu płyty (NRG). W programie nie pominięto także możliwości Overburning. Często zdarza się przecież, że potrzebujesz wypalić kilka megabajtów danych więcej niż wynosi teoretyczna pojemność płyty – właśnie w tym celu opracowano tę opcję. Zanim jednak skorzystasz z tej możliwości, koniecznie sprawdź, czy twoja nagrywarka poprawnie ją obsługuje, gdyż w przeciwnym razie możesz zniszczyć płytę lub nawet nagrywarkę!

Ponadto w programie wprowadzono możliwość nagrywania jednocześnie ścieżek audio oraz danych komputerowych w taki sposób, że dla odtwarzaczy płyt muzycznych dane komputerowe są niewidoczne. W Nero nie zabrakło również możliwości nagrywania płyt startowych.

Demo programu można pobrać ze strony producenta **http://www.ahead.de.** Jeśli Nero ci się spodoba i chcesz korzystać z jego pełnej wersji, wystarczy go zarejestrować – nie musisz nic ściągać z Sieci.

Ciekawostką jest fakt, że program Nero dostępny jest również w języku polskim. Aby zobaczyć napisy w ojczystym języku, powinieneś pobrać specjalny plik ze strony **http://www.cdrinfo.pl**, po czym umieścić go w katalogu, w którym zainstalowałeś Nero.

Fireburner



Okno Fireburnera dostarcza wiele informacji na temat posiadanej nagrywarki

Fireburner oferuje podobne opcje jak większość programów tego typu. Ciekawostką jest fakt, że obsługuje też standard zapisu obrazów płyt znany z CDRWIN – CUE/BIN, jak również format ISO. **Program umożliwia nagrywanie ścieżek audio z plików *.mp3, *.wav oraz *.pcm, co czyni z niego niezwykle przydatne narzędzie.** Jego zasadniczą wadą jest brak zaawansowanych opcji tworzenia obrazów kopiowanych płyt oraz brak możliwości tworzenia cyfrowych opisów ścieżek audio (cd-text). Jako ogromny plus można uznać fakt, że Fireburer, w przeciwieństwie do CDRWIN-a, umożliwia nagrywanie płyt wielokrotnego zapisu. Program rozpowszechniany jest na licencji shareware, wersję testową można pobrać ze strony producenta **http://www.fireburner.com**

INFO

Słowniczek

Cd-text – wykorzystanie tej funkcji pozwala na umieszczenie podpisów do utworów audio zawartych na płycie.

Niestety, opcja ta nie jest obsługiwana przez wszystkie nagrywarki i czytniki CD-ROM.

Overburning – opcja ta pozwala na nagranie na płytę więcej danych niż wynikało by to z jej nominalnej pojemności. UWAGA używanie tej opcji może doprowadzić do uszkodzenia nagrywarki.

Płyta wielosesyjna – umożliwia późniejsze dogranie danych.

Płyta startowa – dzięki tej opcji będziesz mógł stworzyć płytę zawierającą pliki systemowe oraz odpowiednie informacje startowe, co pozwoli ci na uruchomienie bezpośrednio z niej komputera (jeśli tylko BIOS płyty głównej umożliwia startowanie z napędu CD-ROM).

Tryb RAW – kopiowanie płyty z wykorzystaniem trybu RAW pozwala na identyczne jej odwzorowanie.

Obraz płyty (ang. cd-image) – obraz płyty jest jej odwzorowaniem w pliku umieszczanym na twardym dysku twojego komputera.

CDRWIN



Pod ładnymi przyciskami panelu głównego kryje się wiele przydatnych opcji

Kolejnym wartym polecenia programem jest CDRWIN. Jest to niewielki, ale za to użyteczny program napisany przez firmę Golden Hawk Technology, jego wersja demonstracyjna dostępna jest na stronie **http://www.goldenhawk.com.**

CDRWIN posiada wiele zawansowanych opcji związanych z tworzeniem obrazów płyt kompaktowych. Program umożliwia tworzenie obrazów płyty w formacie CUE/BIN, który został opracowany specjalnie dla CDRWIN, dzięki czemu program obsługuje go bardzo dobrze. Dużą zaletą CDRWIN jest możliwość wykorzystania trybu RAW, jak również stworzenie opisów płyt audio w formacie cd-text. Program ten, dzięki swoim unikalnym opcjom, z pewnością przyda się przy tworzeniu kopii zapasowych oprogramowania, jak również przy archiwizowaniu danych z dysku.

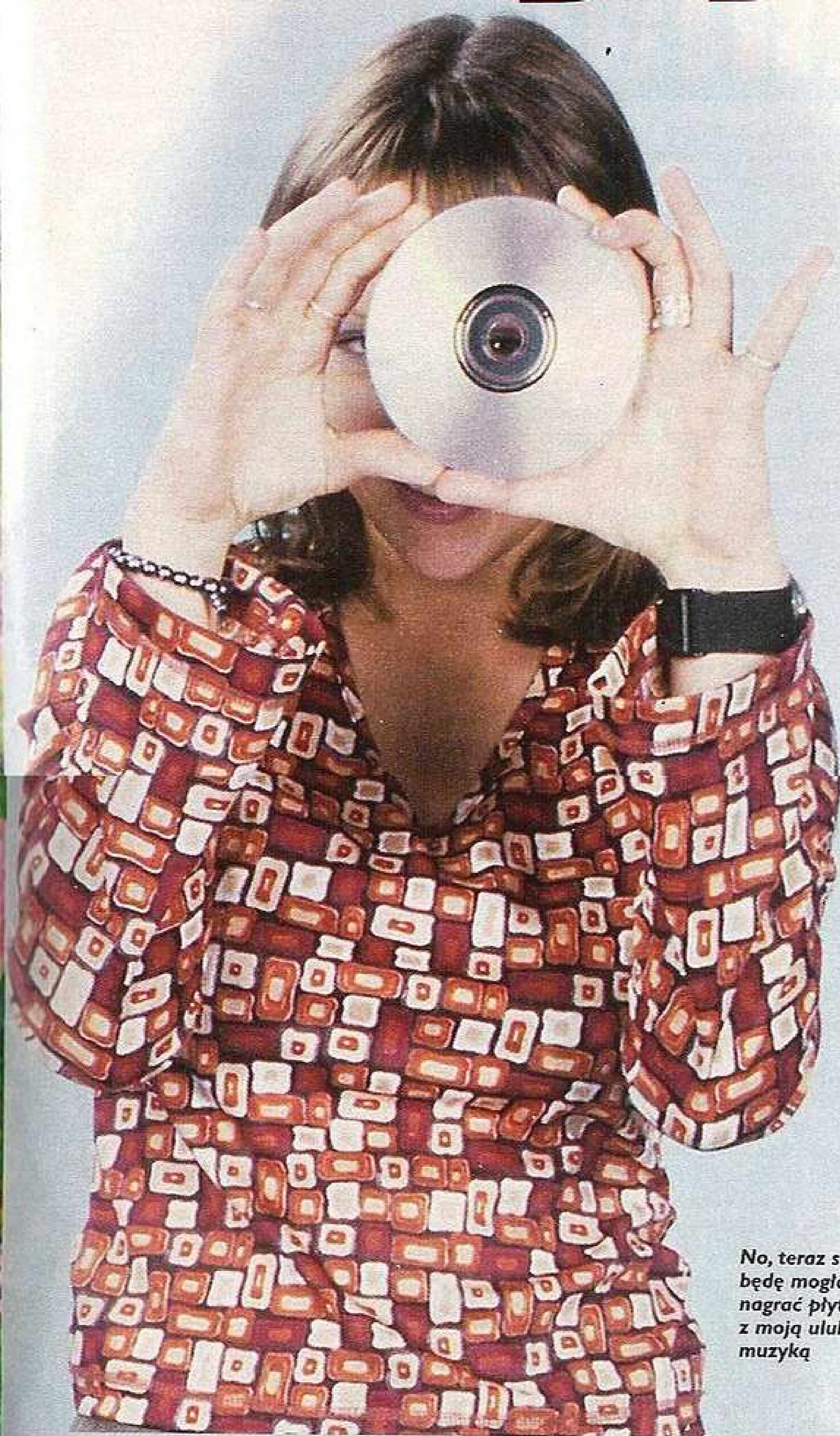
Główną wadą CDRWIN jest brak obsługi płyt kompaktowych wielokrotnego zapisu – CD-RW. Program rozpowszechniany jest na licencji shareware, co oznacza, że aby móc korzystać ze wszystkich opcji, jakie oferuje, należy go zarejestrować. Ostrzegamy, że autorzy w dosyć radykalny, a zarazem oryginalny sposób zabezpieczyli się przed nielegalną rejestracją. Użycie kodu rejestracyjnego, znalezionego np. w Internecie, spowoduje, że program, zamiast wypalać płyty, będzie je po prostu niszczył.

Clone CD



Program charakteryzuje się dużą przejrzystością menu. Przyda się zarówno początkującym, jak i zaawansowanym

do nagrywania CD



No, teraz sama będę mogła nagrać płytę z moją ulubioną muzyką

ClloneCD jest programem, którego jedynymi funkcjami jest kopiowanie płyt oraz tworzenie ich obrazów na dysku twardym. Posiada także szereg wyspecjalizowanych opcji, które umożliwiają skopiowanie nawet uszkodzonych nośników!

Program pozwala na odczytywanie i zapisywanie podsektorów (ang. Subsectors), dokładne odwzorowywanie sektorów uszkodzonych oraz obsługę trybu RAW, dzięki czemu umożliwia przegranie praktycznie każdej płyty kompaktowej. Jego obsługa jest niezwykle prosta i intuicyjna. Główne menu zawiera cztery przejrzyście zaprojektowane przyciski, które umożliwiają szybkie skorzystanie ze wszystkich funkcji programu, dzięki czemu nawet początkujący użytkownik bez problemu poradzi sobie z jego obsługą.

Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość zmiany wyglądu programu za pomocą tzw. skór (podobnie jak w Winamp – znanym odtwarzaczu plików MP3).

CloneCD, podobnie jak większość tego typu programów, rozpowszechniany jest na licencji shareware i można go pobrać ze strony producenta Elaborate Bytes **http://www.elby.de**.

Easy CD Creator



Wybieranie elementów do nagrania przy pomocy programu Easy CD Creator jest dziecinnie proste

Najbardziej znanym i jednym z najlepszych jest pakiet oprogramowania firmy Adaptec pod wspólną nazwą Easy CD Creator.

Posiada on wiele funkcji i obsługuje ogromną liczbę modeli nagrywarek. Jest też często dodawany za darmo przy zakupie niektórych modeli. W pakiecie znajdziesz programy, które zaoferują ci wiele zróżnicowanych i ciekawych opcji. Dzięki Easy CD Creator będziesz mógł stworzyć swoją własną okładkę do pudełka na CD, jak również zaprojektować nadruk płyty, który po wydrukowaniu na specjalnym papierze będziesz mógł nanieść na wypalony przed chwilą kompakt. Płyty z muzyką mogą zostać ozdobione ładną nutką lub zdjęciem twojego ulubionego wykonawcy. Ponadto najnowsze wersje pakietu oferują większość przydatnych opcji, takich jak nagrywanie ścieżek audio bezpośrednio z plików *.mp3 lub *.wav, tworzenie płyt wielosesyjnych, nagrywanie na płycie jednocześnie muzyki i danych, wykorzystanie funkcji cd-text, jak również wypalanie płyt startowych (dzięki tej opcji będziesz mógł uruchomić swój komputer bezpośrednio z napędu CD-ROM).

Pakiet zawiera także przydatny program do korekcji audio. Korzystając z jego pomocy, będziesz mógł usunąć wszelkie zanieczyszczenia dźwięku, takie jak wahania poziomu głośności lub trzaski. Możesz również dodać wiele efektów dźwiękowych, takich jak metalizacja głosu oraz pogłos, spotykany np. w wielkich halach koncertowych. Opcje te z pewnością znajdą zastosowanie, gdy postanowisz zarchiwizować całą kolekcję płyt gramofonowych lub kaset w cyfrowej (a przez to trwalszej oraz bardziej niezawodnej) formie. Jedyną wadą pakietu jest brak obsługi dokładnego odwzorowywania kopiowanych płyt kompaktowych – co prawda program obsługuje obrazy płyty w formacie ISO, jednakże nie są to dokładne kopie płyt.



Dzięki Easy CD Creator będziesz miał możliwość zaprojektowania eleganckich nadruków na płytę CD

INFO

Sprawdź poprawność zapisu

Po wypaleniu płyty dobrze sprawdzić efekt, co pozwoli uniknąć sytuacji, w której usunięte przed chwilą z twardego dysku dane nie dają się odczytać z właśnie wypalonej płyty. Aby do tego nie dopuścić, dobrze jest sprawdzić, czy płyta nie zawiera błędów. W tym celu powstał program CD-R Diagnostic, który pozwala przeskanować całą płytę w poszukiwaniu błędów. Rozpowszechniany jest przez firmę CD-ROM Productions na licencji shareware. Można go pobrać ze strony http://www.cdrom-prod.com/

Prawdziwą skarbnicą wiedzy na temat nagrywarek oraz oprogramowania jest polski serwis http://www.cdrinfo.pl. Możesz tam również pobrać interesujące cię programy.

Tekst: Tomasz „Porlock" Zieliński; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio; Ubrania do sesji zdjęciowej wypożyczył sklep TRROLL, Warszawa ul. Chmielna 27/31

Steve Jobs & Steven Wozniak

część 2

Sławni i nieszczęśliwi?

Mimo że twórcy firmy Apple nie są tak znani, jak opisywany w poprzednim numerze Bill Gates, nie mogło ich zabraknąć w naszym przeglądzie sław świata PC. Sam przekonaj się, dlaczego...

Steve Paul Jobs urodził się w 1955 roku w Kalifornii. Oddany do adopcji, wychowywał się w rodzinie zastępczej w Mountain View. Nauczyciele ze szkoły wspominają go jako „osobę mającą zwykle inne poglądy na wszystko niż reszta klasy". Po skończeniu szkoły zatrudnił się w Hewlett-Packard, gdzie poznał swojego przyszłego wspólnika, Stevena Wozniaka. W 1972 r. zapisał się do Reed College w Portland, by kontynuować naukę. Po jednym semestrze przerwał zajęcia na wydziale fizyki, aby zająć się filozofią, a następnie literaturą... Niestety, żadnego z tych kierunków nie udało mu się ukończyć. W 1974 r. Jobs podjął pracę projektanta gier komputerowych w korporacji Atari Inc. (tak, w tym Atari od popularnych komputerków). Po paru miesiącach zrezygnował z pracy i zdecydował się odbyć podróż... do Indii! Po powrocie do Kaliforni w miejscowym klubie komputerowym ponownie spotkał się ze Stevenem Woźniakiem. Tam też wpadli na pomysł stworzenia komputera Apple...

Wróćmy teraz do Stevena Wozniaka. Starszy od Jobsa o 5 lat, od małego interesował się matematyką oraz komputerami i marzył, aby zostać inżynierem. W 1970 roku porzucił jednak studia na uniwersytecie w Berkeley i zatrudnił się w firmie Hewlett-Packard. W tym samym czasie skonstruował „Blue Boxa" – przystawkę pozwalającą w nielegalny sposób realizować międzymiastowe i międzynarodowe połączenia telefoniczne. Wtedy przydała się znajomość z Jobsem, który co prawda nie interesował się elektroniką, ale miał zmysł handlowy i pomógł Wozniakowi sprzedawać jego wynalazek.

STEPHEN WOZNIAK

Have you ever benefited from an Apple I or Apple II computer? If so, there is someone you should thank. Stephen Wozniak, co-founder of the universally known Apple computer along with Steve Jobs, would gladly accept your appreciation for his work. However, unlike Jobs, he does not need it. Throughout the beginning and during his work with Apple computers, Wozniak never asked for a pat on the back. In fact, he was a little reluctant to even begin the now billion dollar company. But as most of you would agree, Wozniak is certainly happy with his decision. Currently, Wozniak has left Apple computers. Yet, he will presumably be most recognized for his contributions to the personal computer industry.

The idea for the Apple I computer came about after Wozniak realized current computers could be improved. In the Homebrew Computer Club meetings he attended, Wozniak introduced his first step in constructing a computer-the programming language BASIC. his new programming language, was an instant success among his fellow members. Following that event, Wozniak knew that after he placed BASIC on the 6502 microprocessor he would "zap the world with it" (Fire in the Valley, 212). Wozniak then designed and built a board that would connect to the keyboard and the monitor. As can be expected, the computer was a hit. The title Apple I came about, basically, because of the lack of a better name. Although some would say, Jobs coined the name after the Beatles's record label Apple (212).

Na firmowych stronach Apple nie ma słowa o Wozniaku... Ciekawe, dlaczego?

Komputer i jabłka

Pierwszy model Mac'a, Apple I, powstawał w nietypowych warunkach. Pomysł narodził się w... sypialni Jobsa, a konstrukcja została stworzona w garażu. To nie koniec, aby móc uruchomić „produkcję", Jobs sprzedał swój samochód, a Wozniak inżynierski kalkulator (warty 1300 dolarów). Efektem tych dziwnych działań był prosty komputer kosztujący 666 dolarów. Kupiło go ponad 600 osób, co utwierdziło Jobsa i Wozniaka w przekonaniu, że ich pomysł był słuszny. Założona firma przyjęła nazwę Apple – na cześć ulubionego owocu Jobsa.

Następnym produktem obu panów był Apple II – konstrukcja mająca konkurować z IBM – pierwszy komputer w plastikowej obudowie, z możliwością wyświetlania kolorowej grafiki oraz (w ulepszonej wersji) ze stacją dyskietek. Apple II przyniósł zyski rzędu 139 milionów dolarów!

Czyja to firma?

Co ciekawe, w przeciwieństwie do Billa Gatesa, Jobs i Wozniak prawie nigdy nie mogli stwierdzić, że to oni rządzą swoją firmą. Po prostu, nie mając wystarczających środków finansowych, namawiali bogatych znajomych (a byli wśród nich pracownicy najbardziej znanych firm) do inwestowania w Apple. Przez to często zmieniali się też szefowie korporacji.

Rewolucja

Jobs, pracując w innych firmach, zainteresował się graficznym interfejsem użytkownika – czyli po prostu ikonkami, myszką i kursorem-strzałką. Prace nad tymi rozwiązaniami prowadził Xerox, jak i Hewlett-Packard, szefowie firm uznali je jednak za mało ciekawe. Tę szansę wykorzystał Jobs. Upewnił się, że obie korporacje nie będą miały nic przeciwko temu, że on zajmie się opracowaniem takiego systemu, a następnie wyposażył swoje komputery w system obsługiwany myszką.

Zgodnie z przewidywaniami okazało się, że użytkownicy wolą kliknąć na odpowiednią ikonkę, zamiast wpisywać długie polecenia dla komputera. To był pierwszy plus Macintosha – nawet dziecko mogło go obsłużyć. Nie mniej ważne okazało się oprogramowanie – Jobs i Wozniak zadbali, aby dla Mac'a nie zabrakło edytorów tekstu, arkuszy kalkulacyjnych czy baz danych.

Pomysł graficznego interfejsu przypadł też do gustu Billowi Gatesowi, czego efektem były Windows. Apple skierował sprawę do sądu, żądając odszkodowania, sędzia jednak uznał, że wszyscy mają prawo do pomysłu, a Microsoft (oraz inne firmy) nie mogą tylko używać identycznych elementów co Apple – dzięki temu śmietnik w Windows i Mac'u nazywa się inaczej, mimo że... dalej jest śmietnikiem!

Kłopoty, kłopoty...

Na początku lat osiemdziesiątych Steven Wozniak został ranny w katastrofie swojego samolotu, trafił na wiele miesięcy do szpitala i musiał na jakiś czas opuścić Apple. Potem założył rodzinę i dokończył przerwane studia. Zajął się też nowymi projektami, współpracując z twórcami systemów zdalnego sterowania (takich jakich używa teraz prawie każdy telewizor i wideo). Gdy próbował powrócić do pracy w Apple, okazało się, że nie ma tam już dla niego miejsca...

Również Jobs nie miał łatwego życia w firmie zarządzanej przez ludzi pragnących zarabiać pieniądze, a nie realizować jego mniej lub bardziej dziwaczne pomysły. W końcu doszło do tego, że Jobs został wysłany do... odległego budynku korporacji, nazywanego Syberia. Sprzedał większość akcji i zajął się tworzeniem nowej firmy – NextStep, mającej stać się odrodzonym Apple...

Odejście Jobsa niewiele zmieniło. Mimo produkcji coraz nowszych i lepszych modeli komputerów, Apple nie zdołał pokonać potęgi PC. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych do firmy powrócił Jobs. Jak zwykle, pełen nowych pomysłów. W chwili obecnej Apple pokłada całą nadzieję w nowej lini Macintoshy Cube, ale to już inna historia...

STEVEN WOZNIAK

- Uzdolniony matematycznie i fizycznie, od małego pasjonował się komputerami, poświęcając im cały wolny czas.
- Mimo niewątpliwych zasług dla firmy, Wozniak jest skrzętnie pomijany w większości materiałów mówiących o historii Apple.

WOZ.ORG

Welcome to a free exchange of information, the way it always should be.

Current Featured Letter

A First Mac Experience

Think Different or Think Again

Jeśli chcesz podyskutować ze Stevenem Wozniakiem, odwiedź jego stronę www.woz.org



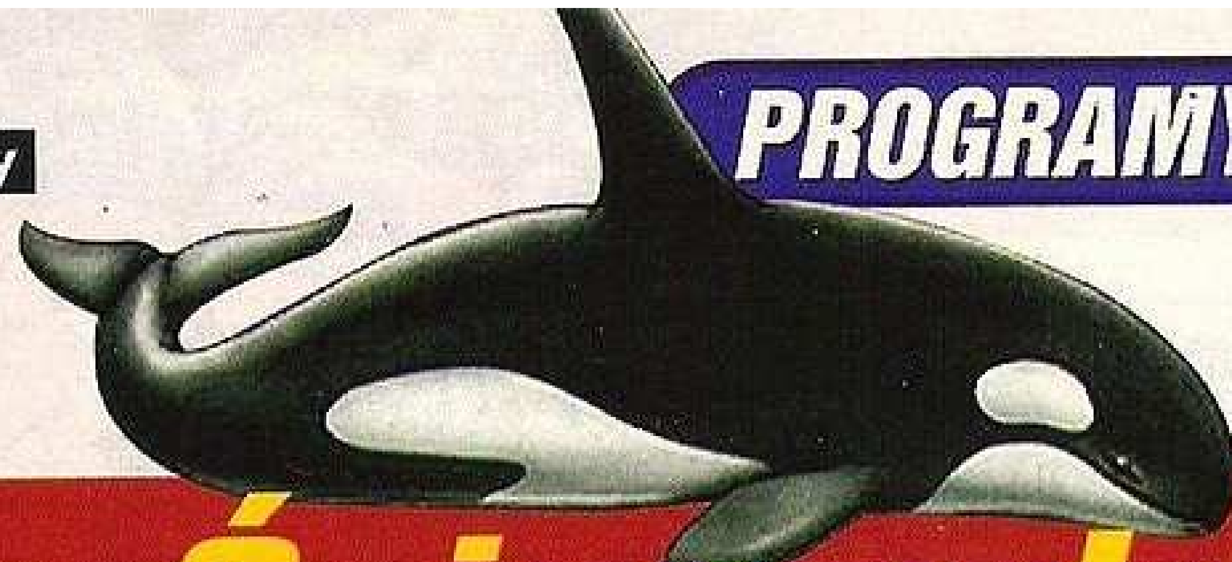
STEVE JOBS

- *Jak sam kiedyś powiedział, pod względem wiedzy technicznej nie miał co się mierzyć ze Stevenem Wozniakiem.*
- *Wspólnicy i pracownicy Apple zgodnie twierdzili, że potrafi tchnąć w zespół ducha walki i zapał do pracy, ale jednocześnie nie jest w stanie wprowadzić w firmie dyscypliny i porządku...*



Wielka trójka: Wozniak (po lewej), Jobs oraz... ich pierwszy Mac

Tekst: R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Apple Computers, materiały www.woz.org



Nauka potrafi być męcząca, to chyba wie każdy. Godziny spędzane nad książkami, drobnym druczkiem wypełnionymi przez Bardzo Ważne Wiadomości. A może by tak spróbować pouczyć się z płyt CD?

Elektroniczna Ściągawka



Chcesz wyruszyć na wyprawę przez nieprzyjazne lody Arktyki, ale nie wiesz, jak? Zdobywcy bieguna południowego Scott i Amudsen udzielą ci cennych rad



Wirtualna wycieczka do Australii? A czemu nie, przynajmniej żaden kangur nie trafi cię w nos

Okazuje się, że nie są to tylko marzenia ściętej głowy. Otóż właśnie pojawiły się specjalne programy multimedialne (z firmy Young Digital Poland), które pomogą ci zgłębić wiedzę z kilku najważniejszych przedmiotów (i nie umrzeć z nudów przy wtłaczaniu do głowy wiedzy np. o przewodzie pokarmowym ślimaka winniczka). Jest to na razie tylko część potężnego projektu, który ma się rozwijać i rozwijać. **Czyżby już niedługo nie trzeba było targać ze sobą do szkoły papierowych kilkogramów upchniętych ciasno w plecaku?**

Na początku powinieneś dowiedzieć się o i-SZKOLE. To takie piękne miejsce, gdzie uczniowie korzystają z eduROM-ów, czyli multimedialnych podręczników. Szkoła przyszłości... No tak, na razie nie istnieje ona w rzeczywistości, ale edu-ROMY są już w sprzedaży! Dzięki nim komputer w jasny i atrakcyjny sposób przybliży prawie każdy temat, wyświetlając przy okazji interesujące filmiki oraz pokazując ciekawe zdjęcia i wykresy. Teraz będziesz mógł wszystko dokładnie obejrzeć, co na pewno pomoże ci w nauce, zwłaszcza najbardziej skomplikowanych tematów. Jedynym ograniczeniem jest ciężki wybór, którego musisz dokonać (przecież nie możesz spędzić całych dni na nauce). **Przygotowano bowiem materiały z zakresu języka polskiego, matematyki, przyrody, fizyki, historii i wiedzy o społeczeństwie, oddzielnie dla każdej z klas gimnazjum i trzech ostatnich klas podstawówki.** Prawda, że spory wybór? Pasjonaci podróży powinni sięgnąć po płyty poświęcone geografii, zaś zainteresowani pierwiastkami i masą atomową na pewno oszaleją na punkcie multimedialnego przewodnika do chemii. Co jednak dokładnie znajduje się na tych płytkach? My zanurzyliśmy się w dobrach z biologii i geografii (dla pierwszej klasy gimnazjum). Znaleźliśmy tam informacje czytane przez profesjonalnych lektorów, kolorowe zdjęcia, obrazki i filmy, o jakich wiele multimedialnych encyklopedii może tylko marzyć. Sprawdziliśmy się też w prostych ćwiczeniach, które polegały np. na wskazaniu konkretnych państw (geografia) albo części ciała (biologia), czy też na łączeniu powiązanych ze sobą haseł (możesz przetestować wiedzę kolegi lub zagrać z nim w zgadywankę o komplet naklejek z CLICKA!). Miłośnicy wiedzy encyklopedycznej również będą z eduROM-ów zadowoleni. Zaopatrzono je bowiem w dość wygodną wyszukiwarkę pozwalającą znaleźć konkretne, nawet bardzo szczegółowe zagadnienia. Teraz nic nie będzie już dla ciebie tajemnicą!

To jednak jeszcze nie wszystko! **W końcu wiek XXI to wiek Internetu. Pomyślano więc także o portalu edukacyjnym (http://edu-net.pl), a także serwisie eduWAP, przeznaczonym dla posiadaczy telefonów komórkowych z dostępem do Internetu, oraz międzynarodowej platformie komunikacyjnej eduLINK umożliwiającej porozumiewanie się np. między szkołami na całym świecie.** Na deser pozostawiliśmy tzw. eduLAN, program sieciowy umożliwiający wykorzystanie eduROM-ów np. w szkolnej pracowni informatycznej. Na część z tych usług musisz jednak poczekać. Serwis internetowy oraz encyklopedia WAP zostaną bowiem uruchomione dopiero w połowie 2001 roku.

Seria (ze względu na swą wielkość, czyli łącznie 33 zestawy po kilka płyt CD) adresowana jest przede wszystkim do szkół posiadających dobrze wyposażone pracownie informatyczne. Pakiet wszystkich przedmiotów dla jednej klasy szkoły podstawowej kosztuje 269 zł, a do gimnazjum 469 zł. Co robić? Namówić panią dyrektor lub pana dyrektora do zrobienia zakupów! W końcu nauka też może bawić!



Sympatyczny kiwi z Nowej Zelandii jak żywy. Chciałoby się podrapać go za uszkiem



PC | PSX | N64 | DC | PL

Biologia G1, Geografia G1

Komputer Też Może Uczyć

Young Digital Poland | 99-129 zł szt.

Ciekawsze niż tradycyjne podręczniki i dobra zabawa. Powinieneś namówić swoich nauczycieli na ich zakup ...

5

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Krupiere

Strefa komputerów
www.computerzone.pl



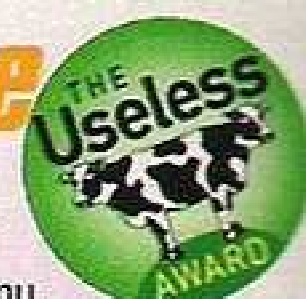
Co tu dużo gadać, to po prostu bardzo dobra witryna dla komputerowców. Znajdziesz tutaj wszystko (no, może prawie wszystko), co jest potrzebne, aby twój sprzęt chodził jak marzenie. Najnowsze sterowniki, testy, porady. Całość napisana jest przystępnym językiem, bez naukowego nadęcia.

Sporo tu też rozrywki, są skórki do winampa, można poukładać sobie puzzle on-line, no i coś, co tygryski lubią najbardziej – czyli gry, gry i jeszcze raz gry. Są też działy dla ambitniejszych, np. Cgi Zone dla konstruktorów stron www i miłośników wszelkiego rodzaju skryptów.

Strona nie jest napakowana reklamami, co znacznie wpływa na szybkość jej ładowania (szczególnie powinni polubić ją użytkownicy modemów).



Wyślij maila rybce
www.go2net.com/useless/

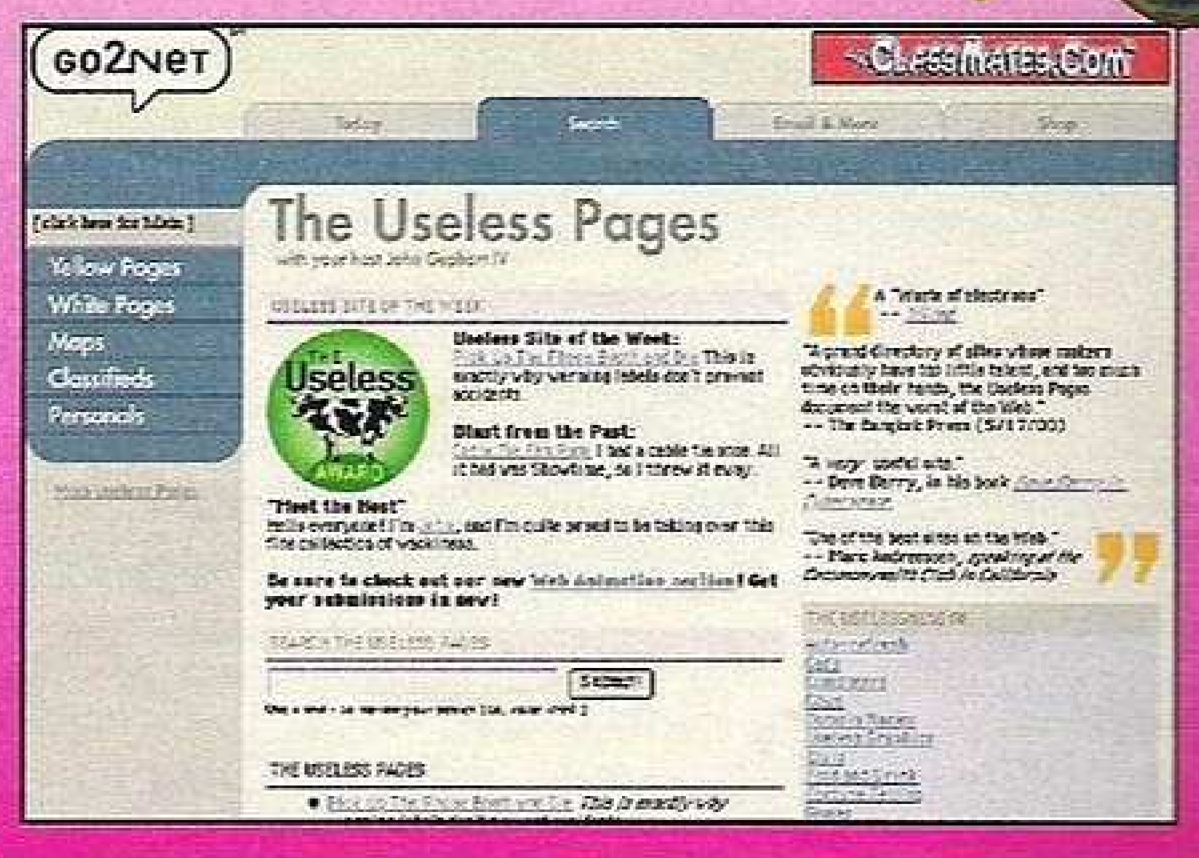


Strona The Useless Pages, stworzona sześć lat temu przez Paula Philipsa, gromadzi najdziwniejsze strony, jakie można znaleźć w Sieci.

Czy chciałeś kiedyś wysłać maila swojej papudze? Nie? Najwyższy czas. Ze strony http://www.petemails.com/send.htm można wysyłać maile ulubionym zwierzakom. Albo wyobraź sobie, że jesteś głodny jak wilk, a w domu nie ma nic do jedzenia. Ale przecież masz skarpetki na nogach. Na stronie http://www.merriol.freeserve.co.uk/ znajdziesz wiele przepisów na potrawy przygotowane za skarpet. Skoro jesteśmy już przy jedzeniu. Jeżeli lubisz warzywa, to pamiętaj, że one też mają swoje prawa. Na stronie http://www4.ncsu.edu:8030/~jpgreene/graphic.htm znajdują się przestrogi dla brutalnych „warzywożerców".

Takie osobliwości znajdują się na stronie The Useless Pages. Autorzy przyznają okolicznościową nagrodę za najbardziej absurdalną stronę. Żeby ją dostać, musisz stworzyć najgłupszą stronę na świecie. Uważaj! Konkurencja jest silna!





Zmień świat
www.planetproject.com

Ostatnio świat oszalał na punkcie globalizacji, czyli myślenia o Ziemi jako jednej wielkiej wiosce. Stało się to dzięki gigantycznej ankiecie prowadzonej w 231 krajach całego świata – od bieguna do bieguna – przez wolontariuszy z organizacji Planet Pollsters i za pośrednictwem Internetu. Ankieterzy powędrowali nawet do najodleglejszych, często zapomnianych zakątków Ziemi, i tam zadawali ludziom najróżniejsze pytania. Następnie wszystkie dane przesyłali do centrali, gdzie superkomputery zajmowały się przeliczaniem, interpretowaniem, kompilowaniem i innymi tajemnymi rzeczami, którymi zazwyczaj zajmują się superkomputery.

Ankiety dotyczyły zarówno spraw poważnych (takich jak religia, małżeństwo, wychowanie dzieci), jak i błahych (ulubione potrawy, gry).

Dzięki Internetowi ty też możesz stać się częścią historii. Na stronie www.planetproject.com możesz wziąć udział w ankiecie i zostawić swój ślad dla potomnych lub dowiedzieć się, co myślą ludzie z innych krajów, np. o czym śni czternastolatek z Afryki...





Fortuna kołem...
www.kolofortuny.prv.pl

Pamiętasz niezwykle kiedyś popularny teleturniej Koło Fortuny? Przed telewizorami gromadził się całe rodziny – dziadkowie, rodzice, dzieci, psy, koty, chomiki i rybki... Cóż to były za piękne czasy. Losy programu tak się potoczyły, że teleturniej zszedł z anteny. Nie znaczy to jednak, że zginął zupełnie, zmienił tylko adres zamieszkania. Teraz można go znaleźć w Internecie pod adresem www.kolofortuny.prv.pl. Zrezygnowano z prowadzącego i pomocnej dzierlatki odsłaniającej litery, poza tym wszystko bez zmian. Chodzi o to, żeby jak najszybciej odgadnąć hasło zaproponowane przez komputer. Kto wygra, dostaje punkty, które muszą wystarczyć za całą nagrodę.

Warto spróbować – świetna zabawa.





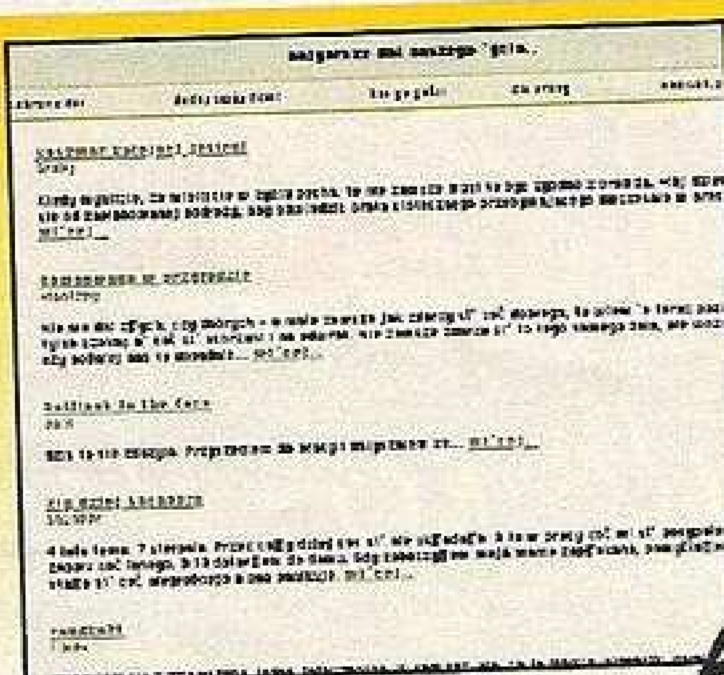
Tekst: Aleksander Winclorek, Zdjęcia: materiały prasowe dystrybutorów i firm

Nie tylko ty masz kiepskie dni

www.zlydzien.com

Serwis Piotra Chlipalskiego jest przeznaczony dla zawodowych pechowców i okazyjnych nieszczęśników. Spotkało cię coś nieprzyjemnego, nauczyciel się „uwziął", dostałeś kolejną pałę, zgubiłeś klucze – ulży ci, gdy się komuś pożalisz.

Na stronie www.zlydzien.com możesz zarówno zwierzyć się ze swoich niepowodzeń, jak i poczytać o nieszczęściach innych. Powszechnie wiadomo, że nic tak nie koi skołatanych nerwów, jak przykrość, która spotkała bliźniego. Ale pamiętaj – „nie śmiej się dziadku z czyjegoś wypadku, dziadek się śmiał i...".





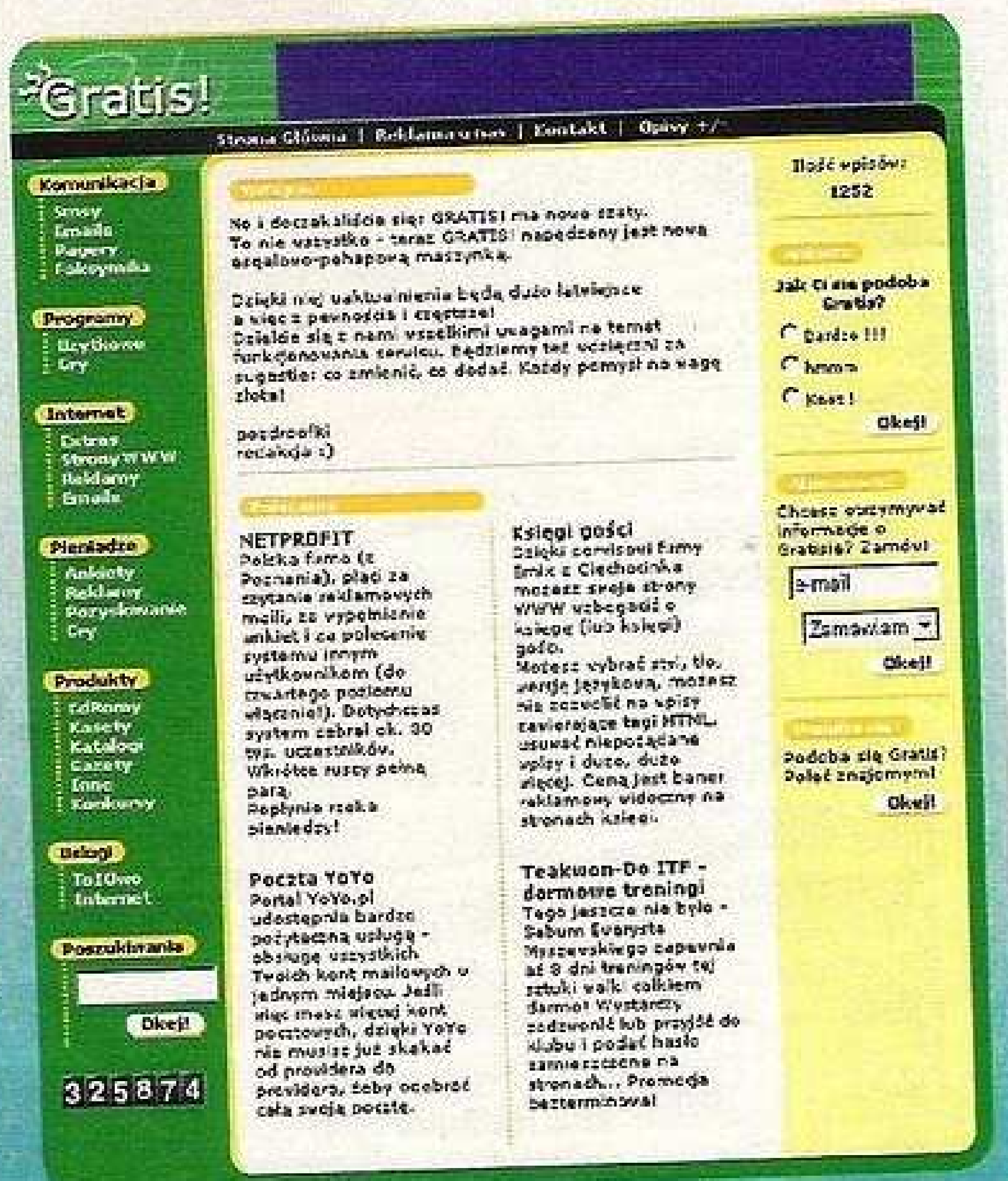
Za darmo!!!

www.gratis.pl

Na tej stronie wszystko jest za darmo. Naprawdę! Autorzy serwisu gromadzą adresy stron, na których można otrzymać coś, nie wydając nawet grosza. Prezenty podzielono na różne kategorie: Komunikacja, Programy, Internet, Pieniądze, Produkty i Usługi.

Jeżeli szukasz dobrej skrzynki e-mailowej, chcesz umieścić gdzieś swoją, z takim trudem wykonaną stronę, lub myślałeś o zarabianiu pieniędzy przez Internet, to powinieneś odwiedzić tę stronę.

Szczególnie interesująca wydaje się zakładka z konkursami, w której można sporo wygrać. Zgromadzone są tu informacje o wielu internetowych konkursach, w których można zdobyć nieraz bardzo cenne nagrody.



NAJLEPSZE STRONY WWW – SNOWBOARD W SIECI

Jesteś miłośnikiem szaleństw po śniegu na desce? Zajrzyj tu!



www.snowboard.pl ★★★★★★



http://republika.pl/snowextreme ★★★★☆☆



www.kki.net.pl/~snowboard_com ★★★★☆☆



www.snow-board.pl ★★★★★★



http://turystyka.onet.pl/snowboard ★★★★★★

Z misją na Marsa

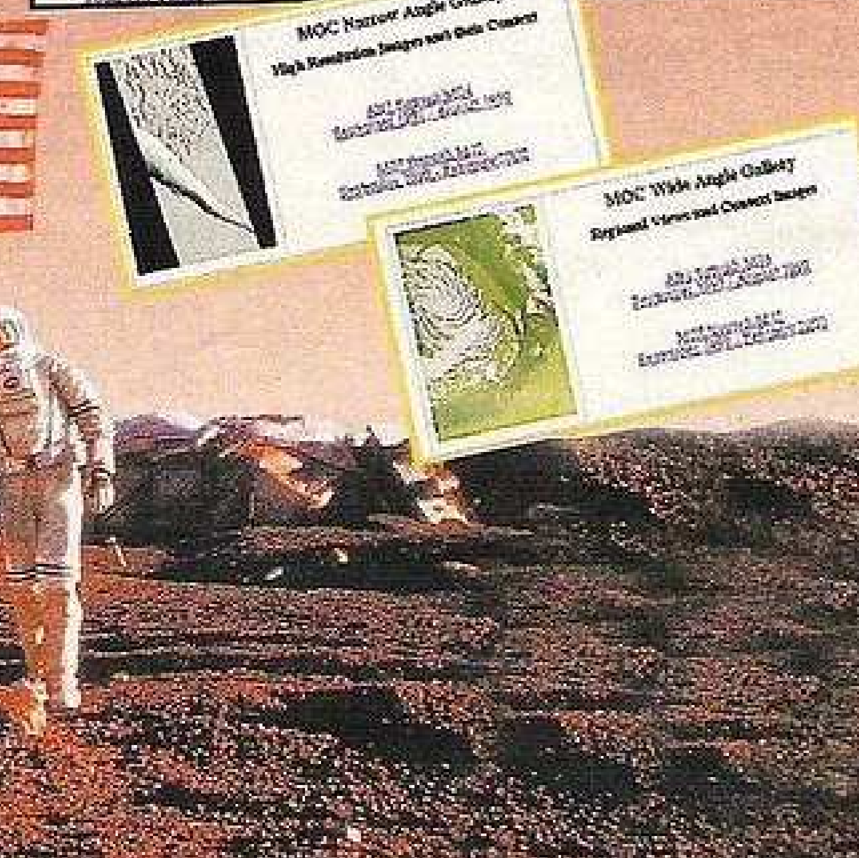
mars.jpl.nasa.gov/index.html
mars.jpl.nasa.gov/mgs
www.msss.com/mars_images/moc/oct_2000_sampler/

W latach pięćdziesiątych w Ameryce pewien prezenter radiowy rozgłosił, że na Ziemi wylądowali Marsjanie i zajęli Biały Dom. Nabrałbyś się? Chyba nie! Tak się jednak złożyło, że Amerykanie się nabrali i cały kraj ogarnął wielki strach. Dzisiaj nic podobnego nie mogłoby się zdarzyć, ponieważ każdy, kto ma dostęp do Internetu, może na bieżąco obserwować Czerwoną Planetę i śledzić, czy przypadkiem ktoś tam nie szykuje się, aby zaatakować Ziemię.

Na stronach NASA (amerykańskiego ministerstwa od spraw kosmosu) można znaleźć bardzo wiele interesujących informacji o Marsie i o misjach podejmowanych, aby poznać tę niezwykłą planetę. Znajdziesz tu tysiące różnych zdjęć, które wręcz idealnie nadają się na tapetę pulpitu i wiele innych kosmicznych gadżetów.

Aha, jakbyś dojrzał jakieś marsjańskie wojska wybierające się na podbój Ziemi, to nie zapomnij powiadomić redakcji Click-ka – uratujemy się razem!





Można odnieść wrażenie, że Internet istniał od zawsze. To jednak nie jest prawda! Zapraszamy na podróż w czasie do samego początku fenomenu Sieci

Historia Internetu

Jak to się zaczęło?

Kiedyś los wynalazcy był o wiele bardziej romantyczny. Siedział sobie na przykład taki pan Edison w swojej pracowni, siedział i siedział... aż wymyślił żarówkę, za co do dziś wszyscy go chwalą.

Teraz nie jest już tak sielsko. Nad nowymi technologiami pracują całe zastępy bezimiennych naukowców w sterylnych, zamkniętych laboratoriach, a pieniądze na badania dają zazwyczaj duże firmy lub wojsko.

Nie inaczej było z Internetem, który miał być „gadżetem" ściśle militarnym. Ale zacznijmy od początku.

lata 50.

WOJSKO I JEGO INTERNET

Dawno, dawno temu, kiedy istniał jeszcze Związek Radziecki, a w Ameryce nikt nie słyszał o rapie ani techno, te dwa największe mocarstwa światowe prowadziły między sobą zażarty spór, który nazywano zimną wojną. Polegała ona na tym, że każde z państw chciało wyprodukować jak najwięcej nowoczesnej broni po to, żeby przeciwnik nie czuł się zbyt pewnie i wiedział, kto tu naprawdę rządzi. Ten wyścig zbrojeń toczył się całymi latami i raz wygrywały USA, raz ZSRR. (Kto ciekawy tamtych czasów, niech sobie pooglada trochę starych filmów szpiegowskich.)

W 1957 roku Sowieci wystrzelili w przestrzeń kosmiczną sputnik. Ten fakt bardzo zaniepokoił Amerykanów, którzy w odpowiedzi, w ramach Departamentu Obrony (kilkunastu ważniaków decydujących o tym, czy będzie wojna, czy nie), powołali ARPA (Advanced Research Projects Agency), której głównym zadaniem było opracowywanie nowych technologii informacyjnych na potrzeby armii. To był zalążek Internetu.

lata 60.

MAŁE PACZUSZKI W ARPANET

W 1964 roku niejaki Paul Baran opublikował bardzo poważny raport, w którym opisał Sieć bez centralnego komputera, opartą na wymianie tzw. pakietów (packet switching). Idea wynalazku była dość prosta.

Jeżeli chcesz, na przykład, wysłać informację z Warszawy do Grudziądza, to:

1. najpierw dzielisz ją na części (pakiety)
2. następnie każdy z tych pakietów adresujesz oddzielnie i wysyłasz
3. na końcu drogi wszystkie części znów łączą się w całość i wiadomość gotowa.

Każdy taki pakiecik wybiera sobie najłatwiejszą drogę do celu. Gdy zostanie przerwane bezpośrednie połączenie Warszawa-Grudziądz, to wybiera kolejne dostępne, na przykład Warszawa-Berlin-Grudziądz i tak do skutku, aż wszystkie części dotrą do celu.

Tak skonstruowana sieć łączności może przetrwać nawet atak nuklearny – a to bardzo spodobało się amerykańskim ważniakom.

W 1969 roku powstała więc pierwsza Sieć komputerowa, oparta na wymianie pakietów – ARPANET, łącząca na razie zaledwie cztery komputery.

INFO Czy wiecie, że...

– pierwszy polski serwer WWW powstał w 1993 roku na Wydziale Fizyki Uniwersytetu Warszawskiego
– pierwszy e-mail przyszedł do Polski z Kopenhagi
– radio w Ameryce potrzebowało 38 lat, aby zyskać 50 mln użytkowników, podczas gdy Internetowi wystarczyło na to zaledwie 5 lat
– pierwsze gry internetowe powstały już w 1979 roku – były to popularne do dziś MUD-y (Multi User Dungeon – o MUD-ach pisaliśmy już w Clicku nr 16/2000)
– pierwsze komputery połączone w Sieć miały zaledwie 12 KB pamięci
– w 1997 roku komputer Big Blue pokonał arcymistrza szachowego Kasparowa w rozgrywce pokazywanej w Internecie

lata 70.

FTP, POCZTA, USENET I INNE CUDEŃKA



Kolejne lata są bardzo ważne dla powstania Internetu właśnie takiego, jaki znasz dzisiaj.

W 1970 roku stworzono pierwszą wersję FTP-u (File Transfer Protocol), dzięki któremu można przesyłać w Sieci pliki. Gdyby nie FTP, nigdy nie powstałby Napster i nikt nie mógłby cieszyć się ściąganiem plików MP3.

Rok 1971 to początek poczty elektronicznej (e-mail). Dziś nikogo już nie dziwi wysyłanie maili do Australii, kiedyś to była całkowita nowość, dostępna tylko na uniwersytetach i w wojsku. Legenda głosi, że już w 1976 roku z poczty elektronicznej korzystała Królowa Anglii.

Lata siedemdziesiąte i początek osiemdziesiątych to również okres krystalizowania się protokołów sieciowych, czyli „języków", za pomocą których komputery porozumiewają się w Sieci.

W roku 1974 po raz pierwszy pojawia się słowo Internet użyte przez Vintona Cerfa – uważanego żartobliwie za „ojca Internetu".

A w roku 1979 powstaje Usenet, czyli tekstowe grupy dyskusyjne – tak popularne wśród dzisiejszych internautów.

lata 80.

Z GÓRKI NA PAZURKI

Kamieniem milowym w rozwoju Sieci okazało się odłączenie od ARPANETU jej części wojskowej (MILNET) i wprowadzenie używanego do dziś protokołu TCP/IP. Rok 1983 można więc uznać za datę powstania właściwego Internetu.

Następne lata to bardzo gwałtowny rozwój Sieci. Szybko wzrasta liczba superkomputerów wykorzystywanych do celów naukowych, zostaje opracowana specyfikacja DNS (Domain Name System) i protokół NNTP (Network News Transfer Protocol), używany do wymiany wiadomości w grupach dyskusyjnych.

Pod koniec lat osiemdziesiątych Jarko Oikarinen (warto zapamiętać to nazwisko) wymyśla IRC (Internet Relay Chat), czyli popularny wśród milionów użytkowników Sieci system internetowych pogaduszek.

Brakuje jeszcze tylko WWW i już masz cały Internet. Prawda, że szybko?

lata 90.

WIELKIE PIENIĄDZE W WWW



Pierwowzorem dzisiejszych stron WWW był system pozwalający na połączenie słów, zdjęć i dźwięku, opracowany przez Tima Barnersa-Lee na potrzeby szwajcarskiego instytutu fizyki cząstek elementarnych CERN. Początkowo pomysł bystrego uczonego służył wyłącznie wymianie myśli wśród naukowców, ale później w bardzo szybkim tempie upowszechnił się wśród wszystkich użytkowników Internetu.

W 1993 roku, czyli zupełnie niedawno, pojawiła się pierwsza graficzna przeglądarka stron WWW (World Wide Web) o nazwie Mosaic. To była istna rewolucja. Od tej chwili ponure i trudne w obsłudze strony WWW zaczęły tętnić życiem, co przyciągało coraz większe rzesze internautów.

Dwa lata później rozpoczyna się trwająca do dziś największa wojna w Internecie – wojna przeglądarek. Dzisiaj liczą się właściwie tylko dwaj konkurenci: Internet Explorer i Netscape Navigator, chociaż ten ostatni zdaje się powoli ustępować konkurentowi ze stajni Billa Gatesa.

Coraz większa liczba internautów, czyli potencjalnych klientów, nie mogła ujść uwadze wielkich firm i międzynarodowych koncernów. Zaczęły one ładować w Internet ogromne pieniądze, czego efektem są na przykład darmowe skrzynki e-mailowe, oferowane w zamian za oglądanie setek reklam i tysięcy bannerów. Dzisiejszy Internet jaki jest, każdy widzi, ale to temat na zupełnie inną opowieść...

POLACY NIE GĘSI, SWÓJ...



Poza nielicznymi, wcześniejszymi eksperymentami, o polskim Internecie można mówić właściwie dopiero od roku 1990, kiedy to Polska została przyjęta do EARN (European Academic & Research Network), czyli ogólnoeuropejskiej Sieci akademickiej. Powstał wtedy polski oddział tej organizacji – PLEARN w Centrum Informatycznym Uniwersytetu Warszawskiego (PLEARN został oficjalnie zlikwidowany 15 listopada 2000 roku).

Równie ważne dla polskiego Internetu jest powstanie innej organizacji – NASK, czyli Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej.

Najważniejsze inwestycje internetowe w Polsce poczynił nasz narodowy operator – TP S.A., który w 1992 roku uruchomił Sieć pakietową Polpak, a wkrótce potem usługę, z której korzysta większość polskich internautów, czyli bezpłatny numer dostępowy 20 21 22.

INFO

Króciutki wybór stron o historii Internetu

http://info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HIT.html
Hobbe's Internet Timeline – bardzo dobra i aktualna strona

http://dir.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/History/
Obszerny katalog z odnośnikami do najlepszych stron o historii Internetu

Kilka stron polskich, są to głównie tłumaczenia stron zagranicznych:

http://catalist.raster.krakow.pl/historia/

http://www.winter.pl/historia.html

http://www.virgo.com.pl/artek/prezentacja/historia/

Tekst: Alexander Winciorek

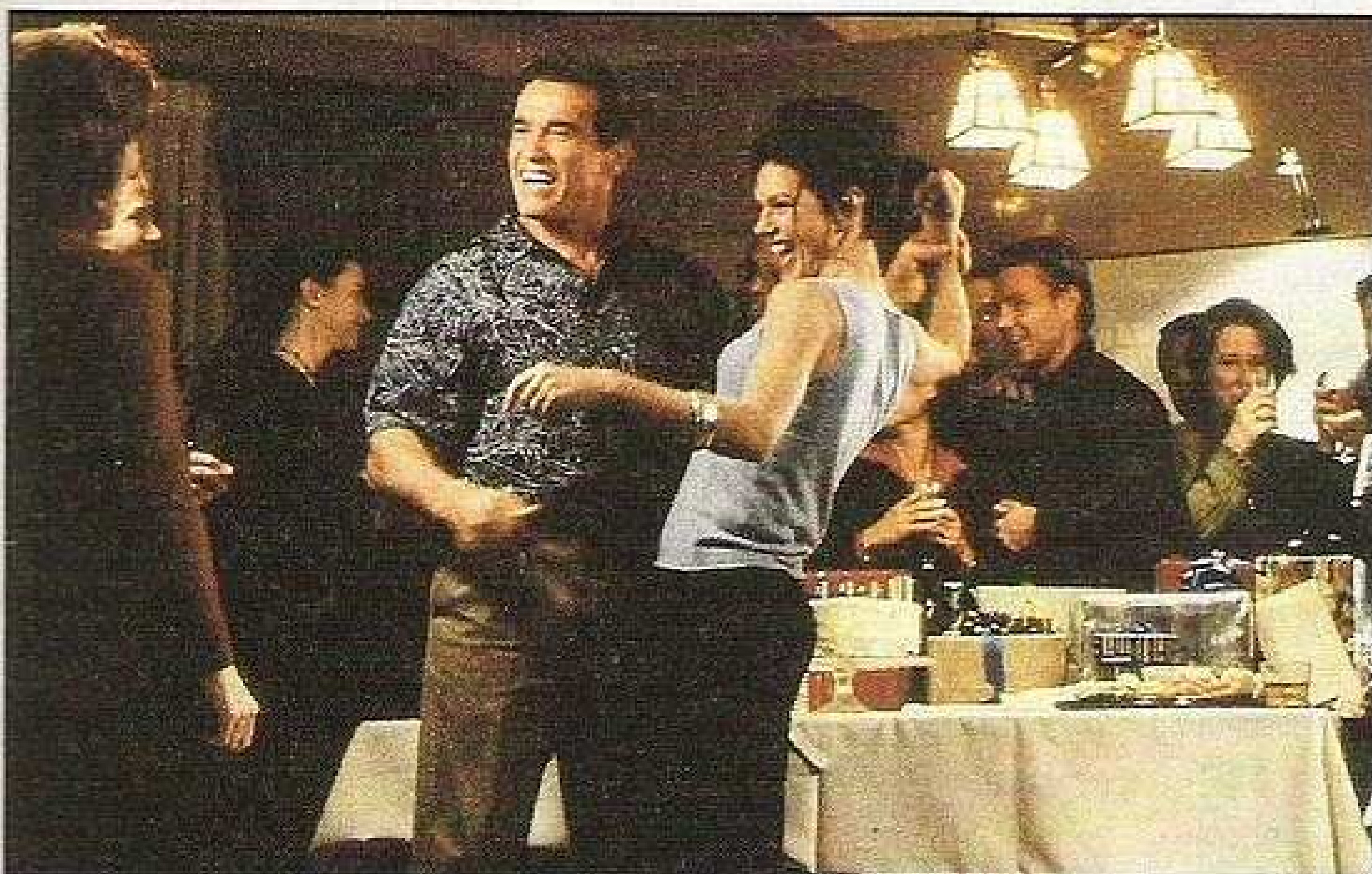


Zdesperowany bohater postanawia uciec. Na szczęście ma jeszcze niezły cios



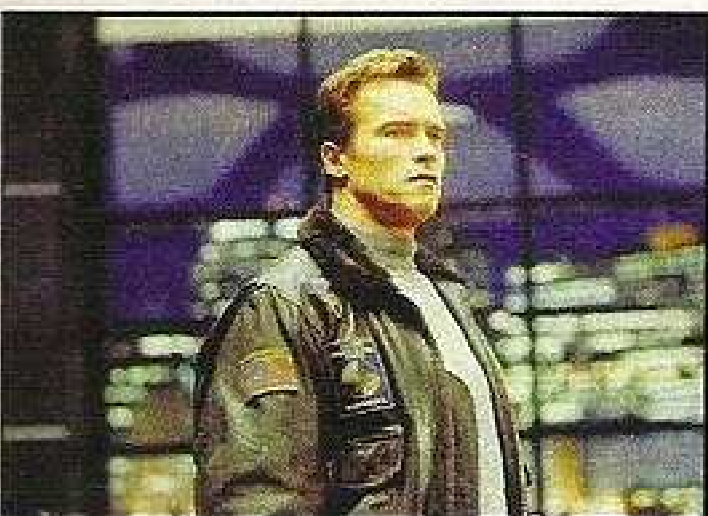
Chyba zrobili nam zdjęcie... Ciekaw jestem, gdzie je opublikują!

SZÓSTY DZIEŃ



Czy to prawdziwy bohater, czy może jego doskonała kopia bierze udział w przyjęciu urodzinowym? Dla widza to bez różnicy, ale dla Arniego to ważna sprawa

Jednym z najbardziej pechowych mężczyzn na świecie jest niejaki Arnold Schwarzenegger. Człowiek ten już na początku swej kariery dostrzegł, że tak naprawdę jest Conanem Barbarzyńcą, który musi uganiać się za złymi czarnoksiężnikami, wojownikami rycerzami (na szczęście nie ninja) i zmutowanymi potworkami rodem z baśni fantasy. Chwilę później okazało się, że ów Conan to tak naprawdę elektroniczny morderca imieniem Terminator, małomówny i okrutny robot, który zamiast serca posiada kawał pociętej blachy. Jakby tego było mało – terroryści porwali mu córkę i, aby ją odbić, Arnie musiał przywdziać takie śmieszne nazwisko Commando. Facet zabił też wałęsającego się po lesie Predatora, dostał łupnia od Batmana i stracił swą pamięć absolutną. Był wreszcie egzekutorem, uciekinierem, a nawet bratem-bliźniakiem pokracznego Danny'ego De Vito, z którym zresztą zaszedł w ciążę.



Jak złapać tego przebrzydłego klona i wskazać mu właściwe miejsce... szpital

Ostatnio los zadrwił jednak z niego szczególnie ciężko. W dniu swych kolejnych urodzin Arnie wracał do domu w przekonaniu, iż czeka nań tort z mnóstwem świeczek, piękna żona i nie mniej urodziwa córka. Jakież było jego zdziwienie, kiedy ujrzał, że jest już od dawna w domu, świętuje i cieszy się szczęściem. Coś mu jednak nie pasowało. Arnie nie wiedział, jak to możliwe, że w jednej i tej samej chwili jest w mieszkaniu, u boku swej ukochanej rodziny, i... poza domem, sam jak palec...

Olśnienie przyszło błyskawicznie. Klon! Ktoś wpakował w życie Arniego doskonałą kopię, która zajęła jego miejsce u boku żony! Co prawda klony w XXI wieku to nic nadzwyczajnego, wystarczy wypisać małą fakturkę, poświadczyć podpisem i dołożyć kilka zielonych niczym trawa w maju dolarów, a już specjalna firma dostarcza nowego kotka, pieska czy nawet wirtualną dziewczynę, ale... Ale przecież klonowanie istot ludzkich jest zabronione! Prawo Dnia Szóstego, dnia, w którym Bóg stworzył człowieka, wyraźnie mówi, że ludzi się nie klonuje!

I w tym momencie zaczyna się koszmar Arniego. Facet musi nie tylko pozbyć się Arniego-bis, ale i wykończyć złych morderców, którzy nastają na jego życie oraz odkryć prawdę o potężnym spisku. Całe szczęście, że jest weteranem Wojny Tropikalnej i posługiwanie się bronią ma w malutkim palcu u nogi...

„Szósty dzień" to wypełniony akcją thriller science-fiction, w którym dzieje się więcej niż podczas najciekawszych



Teraz biedny Arnie musi udowodnić, że on to właśnie on, a nie jego kopia



Ta pani z fioletowymi włosami nie lubi Arnolda. On też za nią nie przepada

nawet zajęć w szkole. Jest w nim wszystko: humor, wybuchy, szaleńcze pościgi, znakomite efekty specjalne, no i ulubieniec mas – Arnie. W rzeczywistości jednak film dotyka bardzo realnych problemów, z jakimi z pewnością zetkniesz się w pierwszej dekadzie XXI wieku. Chodzi tu oczywiście o klonowanie i jego konsekwencje.

Scenarzyści „Szóstego dnia" czerpali inspirację z autentycznych wydarzeń ze świata nauki, o których szeroko informowała prasa. Sklonowana owca Dolly była bowiem zaledwie początkiem całej serii eksperymentów, które zwieńczyło wyhodowanie „sztucznej" małpy.

„Szósty dzień" ogląda się znakomicie, a tłumy widzów, które walą nań do kina, tylko potwierdzają tę opinię. Szkoda tylko, że sam Arnie z filmu na film wygląda coraz starzej. Może by go tak sklonować i zastąpić nieco młodszym Arnoldem-bis?

Pomysł 5	Aktorzy 5	Akcja 5
Szósty Dzień Science-Fiction / USA	Premiera: 12 stycznia	Od lat 12

www.spe.sony.com/movies/the6thday

Eksperymenty genetyczne wchodzą twórcom kina w krew. Arnie-bis to jest to! **5**

Życie na Marsie wcale nie jest taką odległą perspektywą. Być może już niedługo się tam przeniesiemy



PREMIERA 5.01.2001



Czy Val Kilmer uratuje Marsa przed zagładą? To trudne zadanie

Czerwona Planeta

Zielona planeta umiera. Zniszczenia, jakich dokonali jej mieszkańcy, okazały się nie do odwrócenia. Dziura ozonowa, efekt cieplarniany, miliardy ton śmieci produkowanych przez największe korporacje doprowadziły do upadku kolebkę cywilizacji ludzkiej.

Ziemscy naukowcy długo nie zastanawiali się nad rozwiązaniem. Ich wybór był oczywisty – czerwona planeta, zwana Marsem, już od wielu tysięcy lat czekała na kolonizatorów. Plan był prosty; zesłane na powierzchnię planety algi miały naprodukować całą masę tlenu, ludzie przylecieliby na gotowe, wybudowali miasta, posadzili lasy i zaczęli żyć tak, jak dawniej. Pierwsza ekipa kosmonautów pod dowództwem dzielnej komandor Bowman (znana z „Matrix" Carrie-Anne Moss) wyruszyła w podróż w 2050 roku. Lot na Marsa przebiegał spokojnie, jednak podczas lądowania doszło do nieszczęścia. Jedno wielkie „buuum" zniszczyło marzenia tej garstki, marzenia o lepszym świecie, o byciu pierwszymi spośród grupy kolonizatorów Marsa.



Większość niezbędnego do przeżycia sprzętu zamieniła się w bezużyteczny szmelc. Spotęgowało to tylko napięcie pomiędzy poszczególnymi członkami ekipy; coraz częściej dochodziło do bezsensownych kłótni i sporów. Osamotnieni kosmonauci czuli, że ich życiu zagraża niebezpieczeństwo, a już niedługo ich ciała mogą przyozdabiać ów pusty, marsjański krajobraz, który widzą dookoła. Ale... czy rzeczywiście jest on taki pusty, jaki im się wydaje?

Film przyjęto w USA z mieszanymi uczuciami. Krytyka grzmiała, że podobnej nielogiczności dawno nie widziała, jednak co większi miłośnicy gatunku wyrażali swój podziw dla gry Vala Kilmera oraz interesujących efektów specjalnych. Zwracano też uwagę na delikatne proekologiczne przesłanie, jakże ważne w tych trudnych i brudnych czasach, w których żyjemy. A CLICK! mówi... filmów Science-Fiction nigdy za wiele!



Czy poznajesz tą panią? Dignity? Terminator? A... Trinity! Tutaj jako komandor

Poznaj mojego tatę

Do czego jesteś zdolny, aby przypodobać się tatusiowi narzeczonej?



PREMIERA 26.12.2000

Czyżby pierwsze spotkanie z tatusiem narzeczonej? Mina mówi sama za siebie

Mężczyzna to taki gatunek człowieka, który jest odważny i niczego się nie boi. Blady strach pada nań jedynie raz w życiu, w chwili, gdy mężczyzna ów musi prosić ojca swej narzeczonej o rękę jego córki.

Greg Foster (Ben Stiller) zakochany jest w Pam (Teri Polo) aż po końcówki swych całkiem zgrabnych uszu. Wie, że właśnie z tą dziewczyną chciałby spędzić resztę swoich dni. Dlatego też niemalże bez wahania decyduje się błagać jej rodziców, by udzielili im zgody na ślub. Tym samym wpada jak przysłowiowa śliwka w kompot. Ojciec Pam (w tej roli znakomity Robert de Niro) okazuje się być człowiekiem władczym i surowym. Dba o swą córkę niczym o porcelanowe cacko i wierzy, że nikt się nią lepiej nie zaopiekuje niż on sam. Z tego właśnie powodu wszyscy kandydaci do ręki dziewczyny odpadają, zanim jeszcze powiedzą swe pierwsze słowo (zazwyczaj: „Dzień dobry panu"). Tak więc Greg, skromny i niezbyt przebojowy pielęgniarz, ma potężny problem do rozwiązania.

Komedia „Poznaj mojego tatę" oparta jest na konflikcie dwóch przeciwstawnych charakterów: pewnego siebie i zdecydowanego ojca Pam oraz ciapciakowatego, lecz walecznego Grega. Obserwowanie ich wzajemnych podchodów i kłótni może dostarczyć wielu niezapomnianych przeżyć, a przy okazji wzmocnić przekonanie co poniektórych, że żenić się nie należy. Za dużo zachodu...



Zakręcony

Miłość nie zna granic, a diabeł słowa „uczciwość". I dobrze – bo gdyby nie te dwie pradawne zasady, reżyser Harold Ramis (twórca „Ghostbusters" i „Dnia świstaka") nie stworzyłby tak zakręconego filmu, jakim jest „Zakręcony".

Wyobraź sobie młodego informatyka o imieniu Elliot, który kocha się w swej koleżance z pracy, pięknej Alison. Niestety, ona nie zwraca na niego uwagi. Chłopak korzysta więc z oferty diablicy która, w zamian za jego duszę, obiecuje spełnić 7 życzeń. „Chcę być bogaty, wpływowy i mieć Alison za żonę" – mówi bez wahania informatyk. I co? I Elliot jest krezusem, a ukochana woli czułego nauczyciela angielskiego. „Chcę być najwrażliwszym mężczyzną na świecie" – dodaje więc chłopak. Kiedy staje się egzaltowanym nudziarzem, Alison rzuca go dla muskularnego osiłka. I tak dalej... Diablica nagrywa się z Elliota, który postanawia ją przechytrzyć i odzyskać duszę i serce Alison.

„Zakręcony" jest kolejną wersją popularnego w latach 60. filmu, tylko że diabła przemianowano na diablicę. Cóż, równouprawnienie...



PREMIERA 02.02.2001

Ciekaw jesteś, jak wykiwać diablicę? Tak? To musisz obejrzeć Zakręconego



Jeśli chcesz zrealizować marzenia, możesz poprosić o pomoc diablicę...



Gorzej, jeśli pomylisz ją z drużyną cheerleaders. A zwłaszcza z jej trenerem

Od Microsoftu

Dodatki do Media Playera 7

Microsoft przygotował niespodziankę dla użytkowników Media Playera 7. Jest nią specjalny Bonus Pack, zawierający narzędzie pozwalające konwertować pliki MP3 na WMA. Poza tym, w końcu można będzie korzystać z zasobów skór dla popularnego WinAmpa. Niestety, wujek Bill nie kwapi się jakoś do poprawy kilku innych dokuczliwych błędów, np. nierozpoznawania niektórych formatów plików. Ale to już chyba celowe działanie... Bonus Pack jest do pobrania na stronach Microsoftu oraz z polskiego serwisu www.pc.com.pl.

Deinstalator...

gdy nie działa Direct X

Wszystkich użytkowników biblio-tek Direct X zapewne ucieszy wiadomość, że jest już dostępna nowa wersja programu usuwającego te dodatki z systemu. Program zajmuje jedynie 42 kb i potrafi dać sobie radę także ze znienawidzonymi przez niektórych najnowszymi Direct X 8.0, dzięki czemu nie trzeba już np. przeinstalowywać całego systemu...

Aparaty cyfrowe Agfy

Internetowy fotograf



Teraz już nie można narzekać, że z cyfrówki nie da się zrobić tradycyjnych odbitek!

Agfa oferuje nowe aparaty cyfrowe z serii ePhoto. Urządzenia mogą pracować w dwóch trybach (zdjęcia nieruchome i wideoklipy) oraz są przystosowane do współpracy z sieciowym serwisem drukowania odbitek Agfy. W trybie wideo mogą być używane do prowadzenia wideokonferencji.

EPhoto CL34 ma celownik optyczny i kolorowy ekran LCD o przekątnej 1,8 cala. Aparat wykonuje zdjęcia w rozdzielczości 1,3 MP (megapikseli), ma 2 MB pamięci, a poprzez gniazdo CompactFlash można dołączyć do niego dodatkowy moduł pamięci. Po podłączeniu do komputera przez port USB aparat może pracować jako kamera do wideokonferencji (rozdzielczość obrazu 320 na 240 punktów, 30 klatek na sekundę).

EPhoto CL20 ma równie bogate możliwości, ale jest pozbawiony ekranu LCD. Ma w zamian wygodny celownik optyczny. Jego pamięć wewnętrzna umożliwia zapisanie maksymalnie 4 zdjęć w najwyższej rozdzielczości lub 24 zdjęć w rozdzielczości VGA. W trybie wideo można nagrywać nim obraz w rozdzielczości 640 na 480 (20 klatek na sekundę) lub 320 na 240 (30 klatek na sekundę).

Obydwa aparaty fotograficzne są dostarczane z oprogramowaniem Agfa PhotoGenie umożliwiającym edycję obrazu i usuwanie wad występujących w zdjęciach cyfrowych. W komplecie znajduje się też Corel Print Office 2000 i Corel Photo House 5. Oba modele aparatów są zasilane bateriami. Model ePhoto CL34 jest już sprzedaży i kosztuje około 1000 zł. Model ePhoto CL20 pojawi się w sklepach w styczniu 2001 w cenie około 700 zł.

AGFAnet Print Service to działający w Sieci serwis wykonywania odbitek fotograficznych, który posyła obrazy i zamówienie za pośrednictwem Internetu do serwera centralnego, a następnie najbliższe laboratorium wykonuje odbitki na papierze. Użytkownik otrzymuje gotowe zdjęcia pocztą w ciągu dwóch do trzech dni.

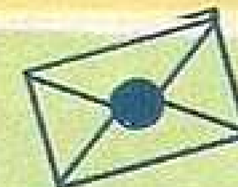
Internetowy bajer 3Com

Audrey – przenośna... przeglądarka WWW?



Firma 3Com wyprodukowała urządzenie, umożliwiające korzystanie z Internetu przy użyciu linii telefonicznej bez komputera. Audrey posiada kolorowy ekran dotykowy, bezprzewodową klawiaturkę, wbudowaną przeglądarkę stron WWW i program obsługi poczty e-mail oraz dodatkowe aplikacje typu notes czy kalendarz. Przeglądarka daje się łatwo podłączyć do przenośnych komputerków typu Palmtop oraz zwykłych PC (korzystając ze złącza USB) i można do niej dokupić całą masę akcesoriów... Cena urządzenia wynosi ok. 550 dolarów (2.600 zł).

news telegram



SONY PRZEGRYWA?
Jak się okazuje, konsole Sony nie są już tak popularne, jak niedawno. Obecnie w Japonii pierwsze miejsce pod względem sprzedanych egzemplarzy zajmuje Game Boy Color. Dopiero na drugim miejscu jest PlayStation 1, a na trzecim najnowsza PS2.

TANIEJ, ALE DALEJ DROGO
Firma Tele2, oferująca usługę bezprzewodowego dostępu do Sieci Air2Net, obniżyła ceny swoich usług. Aktualnie koszt instalacji wynosi 449 złotych, a opłata miesięczna za używanie łącza 199 zł. Dobre i to, ale nadal sądzimy, że to zbyt drogo – może by tak dojść do np. 160 zł?

SZEŚĆ PO RAZ DRUGI
W Internecie pojawiła się ulepszona wersja Netscape Communicatora 6, przeznaczona dla biznesu. Poza kilkoma dodatkowymi belkami i zmienionym ekranem startowym, nowa wersja uruchamia się troszkę szybciej. Dodatkowo wersja instalacyjna składa się z kilku mniejszych plików...

REKLAMY W OPERZE
Również konkurencyjna Opera nie próżnuje i udostępniła najnowszą, piątą wersję swojej darmowej przeglądarki. Poza dodaniem kilku przydatnych funkcji, jest ona teraz też w wersji „sponsorowanej". Dzięki temu użytkownik nie musi nic płacić, ale podczas korzystania z jej usług ogląda na ekranie reklamy sponsorów.

UMTS BEZ PRZETARGU
Z powodu braku większej ilości chętnych, minister łączności zdecydował, że koncesje na telefonię UMTS polscy operatorzy komórkowi dostaną bez przetargu...

Największy dysk twardy

Super dysk Seagate tylko dla milionerów

Firma Seagate Technology wyprodukowała pierwszy na świecie dysk, mogący przechowywać aż 180 GB danych. Jest to największa pojemność, jaką do tej pory oferuje pojedynczy dysk. Dla porównania, gdyby wydrukować taką ilość danych, stos dokumentów byłby trzy razy wyższy od Empire State Building. Nowa Barracuda (tak trafnie nazwano urządzenie) trafi do sklepów w pierwszym kwartale 2001 r.

Posiada ona bardzo dobre parametry pracy, jest najcichszym dyskiem w historii, posiada system ochrony przed drganiami, który monitoruje ruch dysku. Nowością jest też całkiem nowy rodzaj obudowy dysku, znacznie lepiej chroniący delikatną elektronikę. Cena pojedynczych dysków Barracuda 180 wyniesie około 5.800 złotych – z tego powodu zwykli użytkownicy będą mogli długo o nim tylko pomarzyć...



news telegram • news telegram

PC NA MACINTOSHU?
Firma Connectix, producent emulatora PlayStation dla PC i Maca, zaprezentowała swój kolejny produkt. Jest nim emulator PC dla komputerów Apple Macintosh.

PRZEBOJE Z AMIGI
Angielska firma Alive World zamierza wydać płytę-składankę z największymi hitami z popularnego przed laty komputera Amiga. Stare przeboje mają być teraz dostępne dla posiadaczy Macintoshy. Ciekawe, co z właścicielami PC? Czyżby im się już nic nie należało!?

INTEL PROTESTUJE
Intel odpiera zarzuty, jakoby Pentium 4 było wolniejsze od konkurencyjnego Athlona. Zdaniem rzecznika firmy, procesor pokazuje całą moc przy... użyciu specjalnie pisanych dla niego programów, a w czasie testów korzystano z nieodpowiednich programów. Może to i prawda, ale jak na razie w dostępnych programach AMD spisuje się lepiej.

INTERNET? TO NUDNE!
Jak wynika z sondażu przeprowadzonego w Anglii, młodzi ludzie coraz rzadziej korzystają z Sieci, a internetowy handel i biznes uważany jest za utopię. Użytkownicy twierdzą, że Sieć zaczyna ich nudzić, jest w niej za dużo reklam, a koszty dostępu są zbyt wysokie. Również poczta elektroniczna staje się zbyt niebezpieczna. Czyżby Sieć miała się zwinąć?

APPLE TRACI...
Po raz pierwszy od trzech lat, Apple Computers, firma kierowana przez Stevena Jobsa odnotuje straty. Na kłopoty złożyły się zarówno wewnętrzne problemy z dostawami części, jak i ogólny spadek ilości kupowanych na świecie komputerów.

Całkiem nowa Alicja w Krainie Czarów

Ale czy lepsza?



Ostatnio twórcy filmów raczyli wreszcie zauważyć, że gry komputerowe sprzedają się doskonale. A skoro już to zrobili, to postanowili wykorzystać je do swoich celów. W tym roku na ekranach kin pojawi się Lara, a jej śladami podąża właśnie nowa bohaterka gry komputerowej. Mowa tutaj o Alicji, która zawitała do domów w grze, której recenzję możesz przeczytać w tym numerze. Jeśli jednak myślisz, że Alicja to słaba osóbka, przeżywająca przygody w fantastycznym i kolorowym świecie, bardzo się mylisz. Ta wersja jej przygód to po prostu horror, w którym dziewczynka musi walczyć o przetrwanie w Krainie Czarów, która zmieniła się nie do poznania (czyli kolejna oryginalna gra). Nic więc dziwnego, że grą zainteresował się sam Wes Craven, reżyser, który ma na sumieniu takie filmy jak „Koszmar z Ulicy Wiązów", czy serię „Krzyk". Scenariusz napisze natomiast John August, znany m.in. z „Aniołków Charliego" (Aniołek Alicja?). Zapowiada on, że film nie będzie odbiegał klimatem i fabułą od gry. Na razie nie wiadomo, jakie gwiazdy odważą się wejść do zwariowanego świata Alicji. Podobno o główną rolę ubiega się Natalie Portman („Leon Zawodowiec", „Mroczne Widmo"), ale na razie są to jedynie plotki. Już teraz ciarki przechodzą po plecach...

Internet dla wszystkich

W końcu coś się ruszyło...

Po długim oczekiwaniu miłośnicy buszowania po Sieci będą mogli skorzystać z konkurencyjego wobec TP S.A. szybkiego dostępu do Internetu. A wszystko za sprawą działających w Polsce dwóch największych operatorów tv kablowej – firm UPC oraz Aster City Net (wchodzącej w skład El).

Pierwsza z firm oferuje dostęp z wykorzystaniem modemu szerokopasmowego oraz karty sieciowej (wypożyczanych użytkownikowi za kaucją-wekslem 1200 zł). Maksymalna przepustowość łącza to 512 kbps. Za podłączenie trzeba będzie zapłacić 399 zł, a miesięczny abonament za nieograniczony dostęp kosztuje 199 zł. Dostęp do Sieci mogą uzyskać też abonenci cyfrowego pakietu Wizja TV. W ich przypadku koszt instalacji wynosi od 650 do 1650 złotych. Oczywiście z satelity można tylko odbierać dane, do ich wysyłania konieczna jest linia telefoniczna.

Bogatszą ofertę ma sieć El – Aster City Net. Użytkownik może wybrać jeden z trzech różniących się przepustowością typów łącza. Instalacja kosztuje tu 599 zł, a abonament odpowiednio: 129 zł za łącze 128 kbps, 239 zł za 256 kbps i 649 zł za 512 kbps. Zaletą oferty El jest adres IP z tzw. klasy publicznej, czyli widziany spoza wewnętrznej Sieci.

A teraz kilka gorzkich pigułek. Po pierwsze, obydwie oferty nadal dostępne są w wybranych rejonach kraju (lub nawet określonych dzielnicach większych miast). Po drugie, rzeczywista przepustowość łączy jest mniejsza. I po trzecie – ceny, mimo że atrakcyjne, mogą nadal być dla wielu zbyt wysokie. Cały czas więc czekamy na naprawdę tani, nielimitowany dostęp do Sieci – poprzez zwykły modem...

Jeśli masz dosyć jakości dostępu przez modem, zapoznaj się z ofertą kablówek...

Dodatkowe informacje pod adresami: www.astercity.net, www.upc.pl

Sposób na piratów?

Niekopiowalne płyty audio



Firma Fahrenheit Entertainment zapowiedziała, że już wkrótce wprowadzi do sprzedaży płyty CD zabezpieczone przed kopiowaniem. Krążki wykorzystają technologię SunnComm, opracowaną przez bliżej nieznaną firmę z Phoenix.

Takie rozwiązanie ma uniemożliwić np. konwertowanie utworów do formatu MP3 oraz kopiowanie utworów przy pomocy popularnych nagrywarek. Zabezpieczenie Fahrenheit Entertainment jest kolejną próbą skutecznej ochrony praw autorskich. Poprzednie działania firmy BMG nie przyniosły spodziewanych efektów, a do tego nabywcy płyt żalili się, że ich sprzęt audio nie jest w stanie odczytać zabezpieczonych płyt. Ciekawe, czy nowa technologia będzie pozbawiona tego typu „niespodzianek".

W SKRÓCIE

Eksperyment TP S.A.

Początki Sieci Miejskiej

Firma Ericsson we współpracy z Telekomunikacją Polską S.A. pracuje nad uruchomieniem całkiem nowego pakietu usług multimedialnych. Właśnie budowana jest eksperymentalna, szerokopasmowa Sieć miejska, dzięki której użytkownicy zyskają szybki dostęp do Internetu. Poza tym, przy wykorzystaniu powstającej instalacji będzie można przesyłać dźwięk oraz obraz, a także sygnał tv kablowej. Niezbędnego sprzętu, oprogramowania oraz technologi dostarczy firma Ericsson. Dzięki wykorzystaniu najnowszych rozwiązań, użytkownicy będą mogli łączyć się z Siecią przy użyciu zarówno szerokopasmowych modemów kablowych (abonenci tv), jak i technologii radiowej LMDS. Oczywiście, jak zwykle przy nowych usługach naszego głównego operatora telekomunikacyjnego, pozostają dwa pytania: kiedy takie usługi będą dostępne dla wszystkich chętnych i co ważniejsze, ile będą kosztowały. Bo na tani dostęp chyba już nikt nie może liczyć...

Zyski i straty

Koniec superzarobków?

Chyba bezpowrotnie skończyły się czasy, gdy giganci rynku komputerowego sprzedawali coraz większe ilości swoich produktów. I tak Intelowi nie udało się zwiększyć, jak planował, sprzedaży swoich procesorów. Co prawda firma tłumaczy to faktem ogólnie spadającego popytu, ale pojawiają się głosy, że nie bez znaczenia były tu działania konkurencyjnego AMD. Również znana firma Creative nie będzie mogła się pochwalić tak wysokimi zyskami, jakie zakładała – i tutaj kupujący wybierali inne produkty. Pośród gigantów rynku tylko tajwańska VIA może cieszyć się z ponad 30% wzrostu sprzedaży swoich towarów. Biorąc pod uwagę fakt, że ceny cały czas idą w dół, producenci muszą zastanowić się, jak sprzedawać tanio, ale za to jak najwięcej...

Komputery i prawo

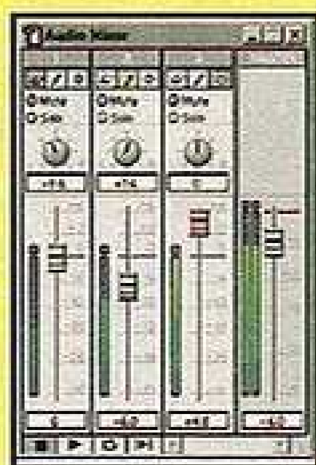
Bezkarni bandyci...

Jak wynika z przeprowadzonych w 52 krajach badań, w wielu państwach świata przepisy gwarantują komputerowym przestępcom praktycznie całkowitą bezkarność. Tylko 9 krajów posiada zapisy prawne, określające, jak postępować w przypadku popełnienia niektórych wykroczeń „komputerowych", a w aż 33 krajach w ogóle nie ma odpowiednich rozporządzeń. Jak widać, za rozwojem Internetu i komputerów nie nadążają ludzie i prawo. Co to znaczy w praktyce, chyba nie trzeba tłumaczyć...

Teksty: R.J. „Yackoo", „Krupik"; Zdjęcia: materiały prasowe 3Com, Seagate, Agfa

Nowa Premiera

Adobe Premiere 6.0



Adobe Systems oferuje nową wersję Adobe Premiere – doskonałego programu do cyfrowej edycji wideo. Pakiet posiada kompletny zestaw narzędzi do szybkiej i, co ważne, łatwej edycji filmów na domowym komputerze oraz ich publikacji na stronach WWW. Rozpoznaje między innymi formaty Microsoft WindowsMedia, RealVideo i Apple QuickTime. Poza tym potrafi obsłużyć różne urządzenia Digital Video (cyfrowego wideo) oraz posiada nowe narzędzia i ulepszony interfejs użytkownika. Podobnie jak większość programów firmy Adobe, Premiere 6.0 współpracuje z innymi programami z tej samej firmy, np. After Effects, Adobe Photoshop czy Adobe GoLive. Adobe Premiere w wersji dla Windows 98, 2000, ME i NT oraz MacOS 9.0.4 trafi do sklepów w 2001 r. i będzie kosztować ok. 3300 złotych (uaktualnienie za około 850 złotych).



Technologia rodem z XXII wieku

Rzeczywistość przegania fantazję?

Intel opracował nowy tranzystor, który będzie wykorzystywany w procesorach produkowanych za 5-10 lat i taktowanych zegarem działającym z częstotliwościami rzędu 10 GHz! Według inżynierów Intela, jest on w stanie wykonywać 400.000.000 obliczeń (około 2 miliony operacji) w czasie ułamka sekundy.

Zdaniem naukowców, nowa technologia zaowocuje powstaniem superwydajnych komputerów, przy których dzisiejsze konstrukcje mogą wydać się równie prymitywne, co drewniane liczydło. Być może stanie się też realne zbudowanie elektronicznych tłumaczy działających w czasie rzeczywistym oraz innych gadżetów rodem z filmów sf.

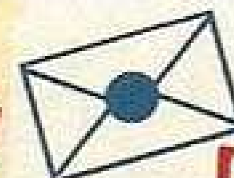
Jaki system dla komórkowców?

Czy okienka trafią do telefonów

Producenci telefonów komórkowych rozpoczynają produkcję modeli obsługiwanych przez specjalne systemy operacyjne. Samsung Electronics chce uruchomić produkcję telefonów przewyższających możliwościami nawet sprzedawane teraz palmtopy. Ich użytkownicy będą mogli przeglądać strony WWW, czy odbierać i wysyłać za ich pomocą pocztę elektroniczną. Nowe modele mają pojawić się w sprzedaży w USA w drugim kwartale 2001 roku.



W tym samym czasie Microsoft chce zaprezentować własny model telefonu Stinger, obsługiwany przez specjalną wersję Windows. Natomiast inna firma, Palm Computing, chce wraz z Motorolą produkować „inteligentne telefony". Pojawią się one w sprzedaży około 2002 roku. Technologię Palma zastosują też firmy Nokia i Kyocera.



news telegram

■ AMD TEŻ OBNIŻY CENY?
Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, reakcją AMD na obniżkę cen procesorów Intel ma być zmiana cen Athlona – model 1 GHz ma potanieć podobno o połowę...

■ POLSKI WIRUS
Użytkownikom programu Microsoft Outlook Express zagraża kolejny wirus, najprawdopodobniej polskiej produkcji. Jego autor, miłośnik systemu Linux, ograniczył działanie mikroba do demolowania plików graficznych, w których dopisywany jest tekst „Change at least for now to Linux" (Zmień system na Linuxa).

■ PODWÓJNY AMD
Firma Iwill zaprezentowała nową płytę dla procesorów Athlon oraz Duron. Konstrukcja, poza bardzo dużymi możliwościami „podkręcania" częstotliwości pracy, obsługuje dwa procesory!

■ NOWE CYRIXY
Tajwańska VIA, producent popularnych chipsetów do płyt głównych, zaoferowała nowe wersje procesorów Cyrix III 650 i 667 MHz. Układy korzystają z gniazd Socket 370 (takich jak Celeron) i przeznaczone są dla mniej wymagających użytkowników. Jednocześnie w przyszłym roku mają pojawić się nowe, wydajniejsze Cyrixy.



Wygląda znajomo i zachowuje się znajomo. Ale ta obudowa... Amigopecet?

Kara za spam

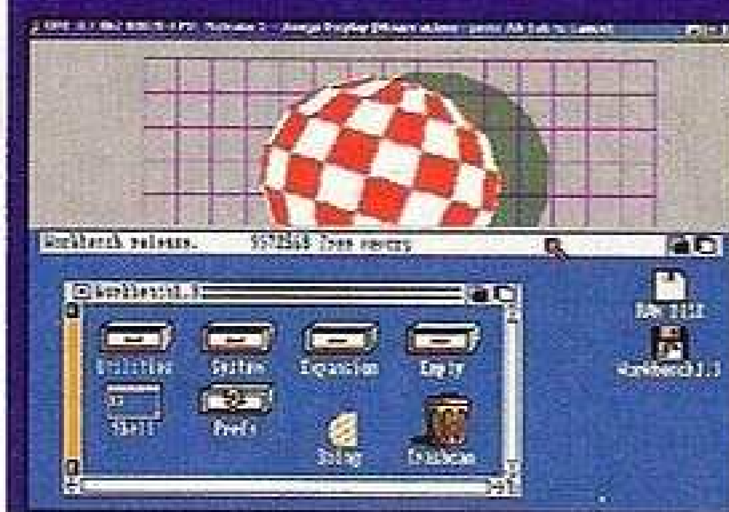
Bezlitosny sąd w USA

Amerykański sąd skazał 46-letniego Amerykanina na siedem lat więzienia za... spam. Oskarżony, korzystając nielegalnie z komputerów Market Vision, rozesłał kilka milionów e-maili na adresy różnych użytkowników. Dodatkowo tak modyfikował nagłówki listów, aby jako nadawca figurował IBM.Net. Właściciel Market Vision ocenił swoje straty na 18000 dolarów (działalność spamera zablokowała bowiem skutecznie wewnętrzną Sieć firmy).

Amiga – była, jest i będzie?

Historia dłuższa od brazylijskich seriali

Firma Cloanto udostępniła Amiga Forever 4.0 – najnowszą wersję emulatora komputerów Amiga, działającą na platformach PC i Macintosh. Wraz z oprogramowaniem użytkownik dostaje zestaw narzędzi do zarządzania „zasobami Amigi" na pececie – Amiga Explorer 4.0 oraz 20 dodatkowych programików narzędziowych. Program potrafi udawać komputery Amiga z procesorami Motorola 68000, 68020 i 68030. Można go ściągnąć z Sieci albo kupić na płycie CD-ROM w cenie 30 dolarów.



Jak widać, miłośnicy Amigi robią wszystko, aby przywrócić ją do życia w jakiejkolwiek postaci...

news telegram • news telegram

■ NIC ZA DARMO
Serwis Altavista poinformował, że zmuszony będzie na nieokreślony czas zawiesić usługę darmowego dostępu do Sieci dla swoich klientów. Firma rezygnuje też z tworzenia własnego portalu, ograniczając się do serwisów wyszukiwawczych.

■ CO Z INTERNETEM W UPC
Firma UPC (działająca do niedawna w Polsce pod nazwą PTK), świadcząca usługi telewizji kablowej oraz dostępu do Sieci, zrezygnowała w USA ze współpracy z operatorem Internetu Excite@Home. Podobna usługa miała być oferowana w Polsce i – jak twierdzą przedstawiciele firmy – zaistniała sytuacja nie wpłynie na zmianę planów firmy. Pozostaje więc czekać na pierwsze instalacje...

■ WIELCY KUPUJĄ...
Koncern Thompson odkupił większościowe udziały w kilku spółkach należących do firmy Philips. Dzięki temu zyska dostęp do nowoczesnych technologii, a Philips będzie mógł skoncentrować się na swojej głównej działalności – domowym sprzęcie RTV.

■ WIELKI BRAT PATRZY
W Wielkiej Brytanni przyjęto przepisy umożliwiające pracodawcy praktycznie nieograniczoną kontrolę rozmów telefonicznych oraz poczty e-mail swoich pracowników. Jak tłumaczą szefowie firm, dzięki temu będą wiedzieć, czy pracownicy prawidłowo obsługują klientów, oraz – co ważniejsze – ile czasu spędzają na prywatnych rozmowach i przeglądaniu stron w Sieci.
Jeszcze odważniejszy projekt polega na stworzeniu superkomputera zdolnego kontrolować i przechowywać zapisy rozmów telefonicznych oraz e-maili wszystkich mieszkańców Wielkiej Brytanii. Dane byłyby dostępne jedynie służbom specjalnym i wykorzystywane przeciw osobom łamiącym prawo. Tak czy inaczej, perspektywa bycia nieustannie obserwowanym jest bardzo niepokojąca...

Wpadki i gafy

Słabe dni Microsoftu?

Jak donoszą serwisy informacyjne, Microsoft wpadł na iście szatański pomysł. Prawnicy koncernu zażądali, aby strony typu SecurityFocus.com (informujące o błędach w oprogramowaniu) zaprzestały informowania o dziurach w zabezpieczeniach Windows. Microsoft ostrzega, że serwisy WWW nie mają... praw autorskich na zamieszczanie takich informacji i, jeśli nie zaprzestaną swojej działalności, sprawa trafi do sądu! Istnieje wiele sposobów walki z błędami w programach, ale na taki – szczerze mówiąc – sami byśmy nie wpadli...

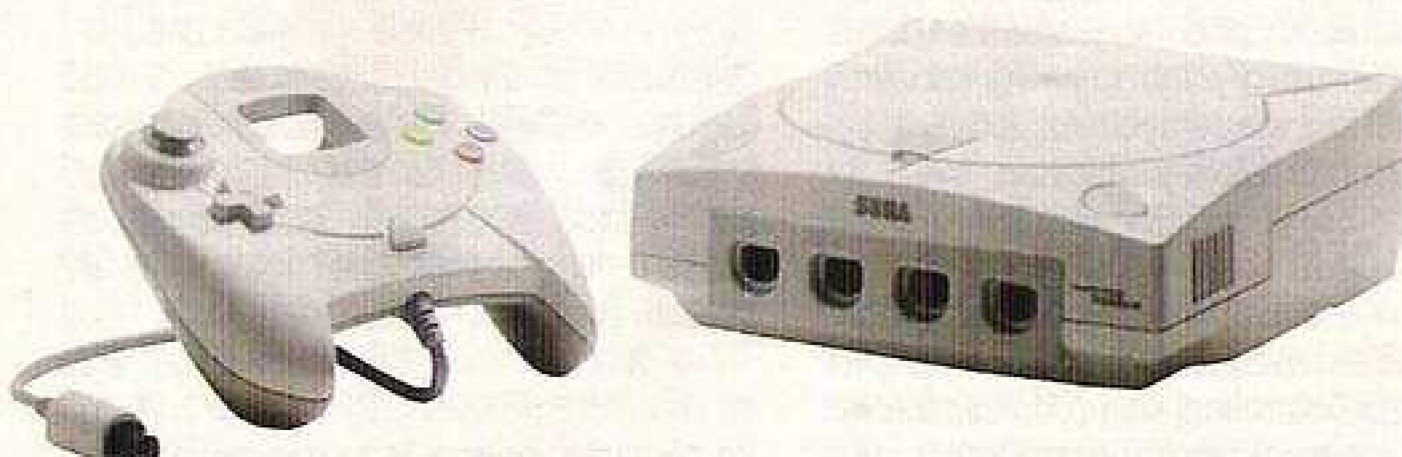
Intel czy producenci?

Przedstawiciele Intela przyznali, że część systemów operacyjnych Linux może mieć kłopot z rozpoznaniem procesora Pentium 4. Problem dotyczy np. serwerowych wersji oprogramowania eServer Caldera Systems. Aby uniknąć takich niespodzianek, inne firmy w ogóle usunęły procedury rozpoznawania procesora z kodu programu.

Dreamcast czeka na ciebie

Nowa, tańsza konsola już w sprzedaży

Wszystkich miłośników konsol ucieszy na pewno wiadomość, że najnowsze dziecko firmy SEGA – 128-bitowa konsola Dreamcast – ma wreszcie w Polsce oficjalnego przedstawiciela (i dzięki temu jest tańsza!). Konsola wyposażona została w modem, dzięki któremu będzie można połączyć się z Internetem (w Polsce w przyszłości), GD-ROM i cztery wejścia dla kontrolerów (doskonale do zabawy w kilka osób). W sprzedawanym w Polsce opakowaniu znajdziesz obok konsoli, modemu, przewodów i kontrolera, dwie płyty: Dreamone – a na niej dema gier oraz Dreamkey – program internetowy. CLICK! wypróbował właśnie zestaw, grając w doskonałą grę SHENMUE (test w tym numerze). Obiecujemy też, że recenzje takich produktów zagoszczą u nas na stałe. Dystrybutorem konsol Dreamcast została firma Lanser.net, oficjalny przedstawiciel SEGA na Polskę. Wszystkich zainteresowanych wypróbowaniem konsol odsyłamy do hipermarketów, w których można przetestować sprzęt i gry na DC przed zakupem. Cena konsoli to 999 zł.



Zostań mistrzem F1!

Turniej w Extrapole

Kolejny z cyklu turniejów rozgrywanych w salonie Extrapole w Jankach k/Warszawy odbył się 16 grudnia. Tym razem wszyscy chętni mogli zmierzyć się w pasjonujących wyścigach Formuły 1. Walka była ostra (szczególnie na wirażach), a nagrody ufundowała firma IM Group oraz salon Extrapole.



Dolina Krzemowa bez tajemnic

Jak zostać sławnym grafikiem komputerowym

Dolina Krzemowa – mekka wszystkich komputerowców, miejsce, w którym powstają najważniejsze wynalazki z dziedziny informatyki. „E-mailem z Doliny Krzemowej" to książka napisana przez Marka Hołyńskiego, polskiego specjalistę w dziedzinie grafiki komputerowej, który spędził w Kalifornii kilkanaście lat. Jego relacja z „informatycznego raju" (pełna humorystycznych akcentów) dotyczy przede wszystkim spraw zawodowych, nie zabrakło tam jednak także spostrzeżeń z życia codziennego. Warto ją przeczytać, by dowiedzieć się, jak przebiegały prace przy tworzeniu najnowszych komputerów Indigo czy Indy, skąd wziął się Internet i co to jest O_2. Jeśli więc marzy ci się, by rozszalałe dinozaury z kolejnych filmów Spielberga były twoim dziełem, wsiadaj w samolot i leć do Kalifornii. A wcześniej przeczytaj, jak podbić Krzemową Dolinę. Cena: 28 złotych, wydawca Prószyński i Spółka.



CLICKERS 1

I JEGO PRZYJACIELE















Dwie ostre kobietki... Niebezpieczne ślicznotki, z którymi randka jest marzeniem większości graczy na świecie. Która z nich jest lepsza? Trudno jednoznacznie stwierdzić, ale spróbujmy wyłonić zwycięzcę...

	Lara Croft	Agentka Archer
Znaki szczególne	Duże piersi	Plastikowe stroje
Ulubione miejsce	Grobowiec	Kabina prysznicowa
Styl działania	Dyskrecja Rambo	Angielski chłód
O co tu chodzi?	Znajdź skarb	Wykryj szpiegów
Narzędzia walki	À la NATO	À la Matha Hari
Ulubiona piosenka	Z Indiany Jonesa	Z Jamesa Bonda
Ulubiony idol (idole)	Księżniczka Xena	Aniołki Charliego
Okres świetności	Późne lata 90.	Lata 60./70.

And the winner is... *Agentka Archer*

Sztuczne poprawianie natury stało się niezdrowe (dodatkowy minus dla Lary za niemodny warkocz), a plastikowe wdzianka są przynajmniej wodoodporne. Poza tym, nic nie pobije uroku dawnych czasów, smętnych piosenek z filmów z agentem 007 i pastelowo-landrynkowej scenografii. A więc, do widzenia panno Croft!

Teksty: R.J., „Yackoo!", „Eeyore"; Zdjęcia: Marek Żenca (Extrapole), materiały LANSER.NET, Ericsson

LISTY

Witamy w XXI wieku!

Hops i już po Świętach oraz Nowym Roku. Najwyższa pora zrobić mały remanent i podsumować Waszą korespondencję z zeszłego roku. Oczywiście, nie zabraknie też zwykłych odpowiedzi, ale to za chwilę.

Przez ostatnie 12 miesięcy otrzymaliśmy od Was niezliczoną ilość listów oraz e-maili. Dzięki nim mogliśmy dowiedzieć się, co Wam się podoba, a co budzi niechęć i sprzeciw. Niektóre tematy jednak powtarzały się w Waszych listach regularnie...

CO SIĘ DZIEJE Z LISTAMI...

Wszystkie listy oraz e-maile są przez nas czytane, a zawarte w nich opinie brane pod uwagę. Staramy się odpisywać na prawie każdy e-mail, choć jest to coraz trudniejsze (tak wiele poczty do nas przychodzi). Jeśli jednak ktoś z Was nie dostaje odpowiedzi, nie znaczy to, że jego list został pominięty...

KRYTYKA CLICKA!...

Kilka razy spotkaliśmy się z zarzutem, że nie publikujemy listów krytykujących nasze pismo. Publikujemy każdy list bez względu na jego treść, jednak pod dwoma warunkami. Po pierwsze, musi być on ciekawy (też dla innych czytelników). Po drugie – to dotyczy wszelkiej korespondencji – nie może być wulgarny i obraźliwy. Niestety, większość przeciwników CLICKA! nie jest w stanie napisać nic konkretnego, poza stwierdzeniami „jesteście #@%@*&&!!@!@!@!".

MANGA I ANIME

Ta tematyka ma swoich zagorzałych miłośników, jak i wrogów. Doskonale sobie zdajemy z tego sprawę i staramy się nie narazić żadnej ze stron. Tak więc, nie przestaniemy od czasu do czasu pisać o M&A, ale i nie zwiększymy ilości stron poświęconych np. Dragon Ball czy Pokemonom.

KINO, TELEFONY KOMÓRKOWE...

Kilka osób zarzucało nam, że CLICK! jest pismem tylko o grach, więc niepotrzebnie piszemy o komórkach czy filmach. Tak naprawdę, to nasze pismo nie jest tylko i wyłącznie poświęcone grom oraz komputerom. Zależy nam na tym, abyście – kupując CLICKA! – mogli dowiedzieć się



też o innych ciekawych rzeczach, zwłaszcza że do większości z nich też macie dostęp. Pamiętajcie, że świat nie składa się z kolejnych poziomów gry...

ADRESY MP3 W SIECI I NIE TYLKO

Od dłuższego czasu prosicie nas o podawanie adresów, pod którymi w Sieci można pobrać utwory lub gry. Nie możemy tego zrobić z wiadomych względów – byłoby to popieraniem piractwa!

CENA CLICKA!

Składa się na nią bardzo wiele elementów, z których najważniejszymi są koszty papieru, energii potrzebnej do produkcji, a teraz jeszcze wprowadzony od początku roku 7% podatek VAT na czasopisma. Oczywiście, staramy się nie obciążać zbytnio waszych kieszeni, jednak czasem nie możemy nic zrobić...

To by było na tyle, jeśli chodzi o najbardziej gorące tematy. Teraz powracamy do aktualnej korespondencji...

CLICK! Z PŁYTĄ CD CO MIESIĄC?

Kolega z klasy namówił mnie do kupienia Waszego pisma, ponieważ został tam zamieszczony jego list (jako list numeru). Już następnego dnia po wydaniu Waszej gazety miałem problemy z jej kupieniem, ale na szczęście po odwiedzeniu kilku kiosków dostałem CLICKA! oraz Wasz kalendarz. Wasze pismo będę czytał chyba już zawsze, nie mogę się doczekać grudniowego numeru. Czy nie może wychodzić osobny numer CLICKA!, np. co 1 miesiąc z płytą CD-ROM?

Artur Dargacz

Oto, jak na ludzi działa fakt, że list ich znajomego pojawił się w gazecie. Nagle wszyscy zaczynają ją kupować... Recepta na sukces: pismo wypełnione listami? A wracając do twojego pytania, wydawanie osobnej wersji z CD byłoby nieopłacalne – po prostu taki CLICK! kosztowałby znacznie więcej i nie wszyscy mogliby go kupić.

CAŁE MNÓSTWO UWAG

1. Czemu nie macie jeszcze stron WWW?
2. Wasze pismo nie jest takie tanie, na jakie wygląda, bo przez miesiąc muszę wydać na nie 6.80zł (...)
3. Poszerzenie gazety to głupi pomysł
4. DRAGON BALL jest The BEST!
5. Więcej o Internecie!
6. Wywalcie Clickers'a, on jest tylko dla lamerów!
7. Zmniejszcie TOP 20!
8. Czemu w dziale Listy nie widzę listów, które by krytykowały Wasze pismo? Boicie sie? Bo nie wierzę, że takich nie dostajecie.
9. Więcej tekstów, mniej screen'ów!

Dragon

1. Projekt strony WWW został przesunięty w bliżej nieokreśloną przyszłość. Niestety...
2. Tylko, że za to przez miesiąc masz ponad 120 stron (plus plakaty, naklejki i inne dodatki) i świeże wiadomości co dwa tygodnie. Ale przecież każdy czyta to, co mu bardziej odpowiada – jedni miesięcznik, inni dwutygodnik.
3. Zwiększenie formatu ma tylu zwolenników, co przeciwników. Jeśli przeważą głosy krytyczne, wrócimy do poprzedniego formatu.
4. – 5. Bez komentarza...
6. Clickers podoba się większości czytelników i dopóki tak będzie, pozostanie w piśmie.
7. Również co do TOP 20 nie mieliśmy większych uwag i zastrzeżeń...
8. Być może nieuważnie czytasz listy... Nie unikamy krytyki (przykład masz przed sobą). Nie publikujemy jedynie tzw. „błota", którym obrzucają nas niektórzy czytelnicy. Ale to chyba jest normalne?
9. Jeśli zwiększymy jeszcze bardziej ilość tekstu, CLICK! zacznie przypominać czarnobiałą, ponurą gazetę... To zły pomysł.

PROBLEM ZE SPAMEREM

Kochana redakcjo! Jestem Waszym wiernym czytelnikiem, piszę do was, ponieważ mam kłopot. Jakiś spamer cały czas zapycha mi skrzynkę durnymi reklamami! Proszę Was też o super dodatek na temat Internetu.

MK3

Po pierwsze, musisz jednoznacznie stwierdzić, czy śmieci w twojej skrzynce są efektem działalności spamera, czy może... reklamami dostarczanymi przez właściciela darmowego konta e-mail. Często warunkiem używania konta jest przyjmowanie reklam. Jeśli otrzymujesz pocztę adresowaną tylko do siebie, przyjrzyj się jej treści. Maile wysyłane z różnych serwisów informacyjnych mają opcję usunięcia odbiorcy (czyli ciebie) z listy klientów, wystarczy wybrać adres opisany jako „unsubscribe".
Jeśli jednak padłeś ofiarą spamera, możesz użyć filtrów wbudowanych w program pocztowy – nie ochroni cię to jednak przed odbieraniem korespondencji, jedynie zbędne maile trafią od razu do kosza. Lepszym wyjściem jest poinformowanie o całej sytuacji administratora serwera, z którego wysyłane są śmieci.

PYTANIA, PYTANIA...

Nie zbieram Waszego pisma od pierwszego numeru, dlatego zadam Wam kilka pytań... Czy dawaliście kody do GTA 2 PL i TOY STORY 2? Jak to się stało, że Lara Croft nie żyje? Czemu nie dajecie kodów do starszych gier? Które listy wybieracie? Te z pogróżkami, czy co? Czemu nie zrobicie np. krzyżówki o komputerach? Co oznacza skrót PSX? Wiem, że P i S oznacza Play Station, a co oznacza X? A teraz parę innych spraw:
Mam pomysł na nowego CLICKA! extra. Powinien on być o... starych grach. Dawajcie więcej o Pokémonach! Przestańcie atakować piratów. Nie czepiajcie się w grach minusów takich, jak brzydka grafika czy muzyka.

Paweł Marciniak z Bogatyni

Kody do GTA2 były w CLICK 7/00, a porady do TOY STORY 2 w CLICK 5/00. Lara nie wydostała się z grobowca w poprzednim odcinku swoich przygód. Jednak – jak to bywa w grach i filmach – może się wkrótce okazać, że cudem ocalała... Staramy się dawać kody, które nie były wcześniej publikowane w innych pismach i do najnowszych gier. W CLICKU! umieszczamy najciekawsze listy (nie muszą być zaraz z pogróżkami). Krzyżówki były w pierwszych numerach i nie

Jak oceniamy gry?

Specjalnie na Wasze życzenie publikujemy opis naszej tabelki z ocenami gier

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC – *niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
- PSX – *opisujemy wersję dla tej platformy*
- N64 – *już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
- N64 – *wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Ocena końcowa

PC | PSX | N64 | DC | PL / A

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia, jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick

5+

spodobały się czytelnikom, więc musiały zniknąć. Nazwa PSX pochodzi z zamierzchłych czasów, kiedy był to dopiero projekt i chciano go odróżnić od innych konsol. Dlatego nazwano go X. Teraz zresztą nazwę zmieniono na PSOne. Też ładnie.
Nie planujemy wydać CLICKA! extra o starych grach – co było, minęło... Również ilość Pokemonów w CLICKU! jest chyba odpowiednia – przecież są osoby, które nie lubią Pikachu i jego kumpli. Co do piractwa, to podaj choć jeden powód, dla którego mamy go nie atakować? Opisując grę, nie można nie zwracać uwagi na grafikę i dźwięk. Jak to sobie wyobrażasz? Zabawa jest świetna, choć nie widać, gdzie kończy się ściana i zaczyna bohater gry, a coś do tego piszczy z głośnika?

DRESZCZYK EMOCJI PRZY KUPNIE...

Chciałbym nawiązać do odwiecznego problemu, którym jest nabycie Click'a! w kioskach, sklepach, itp. Ja mam to szczęście, że mieszkam w dużym mieście (Szczecin), ale i tak pojawiają się kłopoty... po reklamie tv. Zawsze, gdy okazuje się, że w piśmie będzie coś extra (czyli co jakieś dwa tygodnie), muszę biec do kiosku najpóźniej o 6.30. Czy moglibyście pod koniec reklamy dać napis „Uwaga! Lord Klikacz zamawia jeden egzemplarz!"? Wiem, że jest prenumerata, ale uwielbiam ten moment, kiedy wchodzę do sklepu, a właścicielka pyta: „To, co zawsze?".

Lord Klikacz

Do nas też docierają sygnały, że niektórzy czytelnicy mają problem z kupnem CLICKA! Niestety, nie istnieje rozwiązanie tego problemu... Nikt nie jest w stanie przewidzieć, ile numerów sprzeda się np. w każdym kiosku i jak je rozesłać po kraju. Dlatego też zaproponowaliśmy prenumeratę, a żadnym emocji pozostaje polowanie w kioskach...
W następnej reklamie umieścimy ukryty tekst, oddziałujący na podświadomość kioskarzy: "Zarezerwujcie CLICKA! dla Lorda Klikacza"...

NIE TYLKO WINDOWS

Chciałbym dowiedzieć się czegoś więcej o systemach operacyjnych innych niż Windows. W jednym z wydań specjalnych pisaliście, że Linux jest darmowy... Moglibyście zamieścić go na Waszym CD wraz z kilkoma innymi systemami. Chętnie poczytałbym też o wirusach, a zwłaszcza o tym, jak je pisać (i w czym – może w Delphi?).

Andrzej Różyński

Właściwie poza opisywanym przez nas Linuxem (odmianą Unixa), Novell NetWare dla serwerów i BeOSem, o którym szerzej napiszemy w którymś z przyszłych numerów, nie ma konkurencji dla Windows... Przygotowując CD, staramy się, aby jak najwięcej osób znalazło na nim coś ciekawego. Obawiamy się, że Linux zajmie drogocenne miejsce i nie zmieszczą się inne, ciekawe rzeczy. Poza tym, istnieją specjalistyczne pisma o Unixie, regularnie zamieszczające na swoich płytach różne wersje tego systemu.
Raporty o nowo odkrytych wirusach zamieszczamy co jakiś czas w dziale News, natomiast nie zamierzamy uczyć czytelników, jak je pisać.

CZYTELNICY – POECI...

**„CLICK!" to niezłe piśmidło,
a więc napisałem o nim wierszydło,
a jeśli od razu czegoś nie chwytasz,
poczekaj tylko, aż go przeczytasz...
Kiedy nuda ci przeszkadza,
gdy polityk w tv gada,
kiedy nie wiesz co masz robić,
a na pole strach wychodzić,
weź do ręki pismo znane,
dziś przez wszystkich już lubiane,
czytaj od samego rana
i się zmień w Clicka! fana...**

Adrian Muciek

Tekst świetnie pasujący do jakieś raperskiej piosenki. Tylko kto stworzy muzykę? Czekamy na Wasze propozycje...

POCHWAŁY, PIRACTWO I UWAGI

Na początku kilka pochwał... Dzięki, że wydajecie takie pismo, jak CLICK!, że jest ono dwutygodnikiem, że jest tak różnorodne tematyczne. Dzięki za Clickersa, za nic go nie usuwajcie! A teraz pytania i uwagi. Czy odpowiedzi konkursowe można przysyłać na zwykłych kartkach wrzuconych do jednej koperty, czy tylko i wyłącznie na pocztówkach? Druga sprawa, poradniki – są OK, ale zajmują trochę za dużo miejsca. Kurs programowania – podobne artykuły zamieszczane są w każdym piśmie... Zamiast podawać żądania czytelników w listach, przygotujcie ankietę, aby każdy mógł napisać, czego chce. Piractwo jest szkodliwe, ale mimo to programy i tak powinny być tańsze. Myślę, że piractwo jest właśnie odpowiedzią na wysokie ceny gier...

Qrczak z Legnicy

(...) Czy najważniejsze jest to, czy gra jest piracka, czy oryginalna? Najważniejsza jest zabawa, przyjemność grania, radość jaką nam dostarcza... (...)

Piotr Bacia

Odpowiedzi na konkursy można przesyłać na czymkolwiek. Mogą to być kartki we wspólnej kopercie. Nie zapomnijcie tylko o kuponach konkursowych i napisaniu na kopercie „konkurs xxx" albo „konkursy z numeru xxx". Poradniki – często po prostu nie da się ich skrócić – i tak ograniczyliśmy już ich ilość! O kurs programowania prosili nas sami czytelnicy.
A co do piractwa, owszem, ceny oryginalnych gier są często za wysokie, a część polskich wersji po prostu kiepska. Jednak, kupując nielegalne wersje, przyczyniacie się do takiej sytuacji. Dystrybutorzy nie zarabiają tak wiele, jak zakładają, nie mają pieniędzy na dobre spolszczenie gry i nie mogą (lub nie chcą) ich sprzedać taniej... No i mamy błędne koło. Frajda i zabawa są bardzo ważne, jednak nie zapominaj, że – abyś Ty mógł się bawić – ktoś ciężko się napracował, a teraz nie dostanie za to ani grosza! To chyba nie jest w porządku?

POKEMONY I NIE TYLKO...

Piszcie o Pokemonach regularnie! Na pewno większość czytelników lubi Pokemony, moglibyście więc do każdego numeru dodać po 10 kart z tymi stworkami. Cena nie gra roli, każdy chyba dołoży te kilka groszy, aby je mieć!

Zbigniew Brzeziński

Mam do was kilka spraw. Czy według Was czytelnicy to 5-latki? Czy są dziećmi, aby zbierać jakieś Pokemony? Jak ktoś je tak lubi, niech pojedzie do Japonii! Po co tracić miejsce na te bzdury!? Po co opisujecie gry na PSX, Nintendo itp. Gracze mający konsole nie są zainteresowani nowinkami technicznymi lub Internetem. I tak nie kupią CLICKA! dla tych kilku opisów... Dlaczego nagrody zajmują tyle miejsca? Lepiej powiększcie FUN!

Michał z Krakowa

Jak widzisz, nie tylko pięciolatki lubią Pokemony... Dostajemy wiele listów, w których czytelnicy chcą, abyśmy pisali jeszcze więcej o Pokemonach czy Dragon Ballu. Opisujemy gry na wiele platform, bo nie sądzimy (w przeciwieństwie do Ciebie), że posiadacze konsol są w jakimkolwiek stopniu ograniczeni. Wydaje się nam, że poza graniem też mogą mieć ochotę dowiedzieć się czegoś więcej o otaczającym świecie. Jedna strona na nagrody to w sam raz – można na niej zobaczyć wszystko, co jest do wygrania w danym numerze. Również nasi sponsorzy w zamian za ufundowanie nagrody, często życzą sobie, aby odpowiednio ją zaprezentować... Co do działu FUN, to w opinii naszych czytelników jest on w sam raz i niech tak już zostanie...

KONKURS Z KALENDARZA

Czy opisując postacie występujące w kalendarzu CLICKA!, muszę podawać nazwę każdego z Pokemonów, czy wystarczy jeśli napiszę, że są to Pokemony?

Marek ze Szczecina

Wystarczy odpowiedź, że są to Pokemony. Nazywanie każdego z nich zajęłoby zbyt dużo czasu...

✍ LIST NUMERU

**Piszę do Was, ponieważ chciałbym prosić Was o dwie rzeczy:
1. Nagrody za list. Radziłbym zaprzestania procederu nagradzania listów, gdyż zwycięzca (w przeciwieństwie do konkursów) nie jest wybierany losowo. Czy nagradzane osoby nie będą podstawione? Ponadto czytelnicy zaczną pisać listy wychwalające Was pod niebiosa (...) aby tylko dostać nagrodę.
2. Manga. Nie lubię jej, mimo to nie przeszkadza mi, jeśli zajmuje 1-2 strony, gdyż mogę je ominąć. Ale ostatnio przesadzacie! Ogarnęła Was ta chora mania Pokemonów! Powinniście ograniczyć się do recenzji gier z nimi, a nie rozpisywać się o nich. Krew mnie zalała, gdy zobaczyłem, że ponad 2/3 nalepek w kalendarzu jest z Pokemonami...**

Artur Chrzczonowicz, Człuchów

Nigdy nie mówiliśmy, że nagrodzony list musi zawierać pochwały dla CLICKA! Jak do tej pory nasi czytelnicy nie zmienili też w „cudowny sposób" swoich poglądów wyrażanych w korespondencji. A co do podstawiania zwycięzców, to jest to możliwe w każdym wypadku – wszystko zależy od uczciwości redakcji.
Faktycznie, pokemonowe szaleństwo troszkę nas opętało, ale obiecujemy chociaż na jakiś czas się opamiętać...



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna), Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz

Graficy: Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Malwina Kalinowska, Marcin Kułakowski, Piotr Mańkowski, Michał Studniarek, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,
tel. (0-22) 517 01 94 (sekretarz red.),
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Lidia Bednarz, Agata Przonek, Beata Hentosz tel. (0-22) 517 02 58

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

ISSN 1509-0558



PRENUMERATA

Wszelkich informacji na temat prenumeraty udzielają urzędy pocztowe oraz doręczyciele.

Przedpłaty przyjmowane są w następujących terminach:
na II kwartał 2001 – do 25 lutego 2001
na III kwartał 2001 – do 25 maja 2001
na IV kwartał 2001 – do 25 sierpnia 2001

Osobom zamawiającym kserokopie kodów oraz poradników z archiwalnych numerów CLICK! przypominamy o przysyłaniu kopert zwrotnych wraz z odpowiednim znaczkiem. Nie wysyłamy więcej, jak 10 stron w kopercie A4! Warunkiem otrzymania kserokopii jest przysłanie do redakcji poniższego kuponu naklejonego na kopercie:

archiwalia CLICK!

Creative Labs D.A.P JUKEBOX

Słuchanie muzyki nigdy nie było tak łatwe i przyjemne. Teraz możesz to robić bez przerwy, bo w Jukeboxie mieści się ścieżka dźwiękowa aż ze 150 płyt CD!



Ufundował: CREATIVE s.48

Crash Bash gra na PSX

Seria zabawnych i jakże wciągających minigierek dla ciebie i twoich przyjaciół. W ślicznym futerale



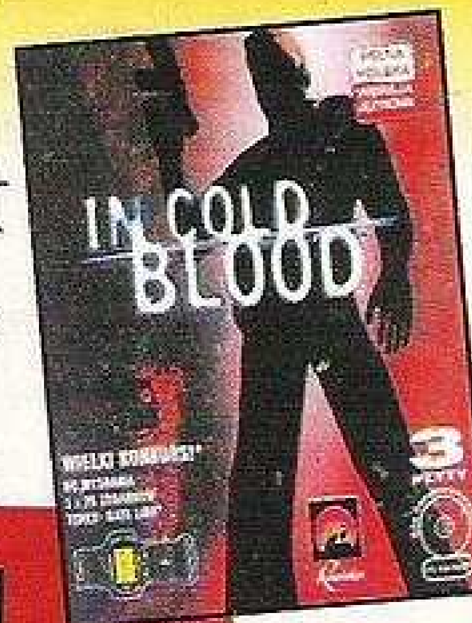
Ufundował:



s.27

In Cold Blood

Mroczne klimaty, niesamowite przygody superagenta to nie lada atrakcja



Ufundował: s.31

Gunman Chronicles

Ciekawa gra akcji dla miłośników Half-Life, ale nie tylko dla nich!



Ufundował: PLAY s.10

Gift

Ten sympatyczny stworek to bohater do wynajęcia. Możesz zatrudnić go już dzisiaj



Ufundował: CD PROJEKT s.19

Gry od IM GROUP

Dwa wspaniałe tytuły czekają, byś je wygrał



Ufundował: im GROUP s.12/16

SUPERGRY na PS 2

Konsola PS 2 zdobywa coraz więcej miłośników. Mamy dla was cztery wspaniałe gry na tę platformę



Ufundował:



s.32

KUPONY KONKURSOWE

TOP 20	CLICK!	Crash Bash	CLICK!
Gunman	CLICK!	Sony PS2	CLICK!
Project IGI	CLICK!	In Cold Blood	CLICK!
Gift	CLICK!	Championship	CLICK!
D.A.P. Jukebox Creative Labs	CLICK!		

Nagrody otrzymali (CLICK 24)

APARAT CYFROWY HEWLETT-PACKARD
Odp.: Technologia obróbki obrazu składa się z depikselizacji, reprodukcji i wyrównania barw. **APARAT CYFROWY** otrzymuje Patryk Domagała z Radomska



BLAIR WITCH PROJECT vol.2
Odp.: Wiedźma to czarownica, a Wiedźmin to pogromca potworów. Kasety z muzyką BWP otrzymują Michał Deczkowski z Gdańska; Anna Wanczura z Bydgoszczy; KrzysztoF Dymitko z Wrocławia; Bartosz Stanik z Limanowej; Tomasz Sokalski z Prudnika

POKEMONY FILM
Odp.: W polskich kinach dopiero będzie wyświetlany film o Pokemonach. Kasety wideo z serialem otrzymują Andrzej Jakuszewski ze Sławna; Cezary Gościański z Włocławka; Ewa Orczykowska z Kołobrzegu; Łukasz Gembarski z Wałcza; Konrad Janikowski z Białegostoku

POKEMONY KOLORY
Odp.: Do ulubionych kolorów twórców gier o Pokemonach należą czerwony, niebieski, żółty, złoty i srebrny.
Kasety i płyty CD z muzyką z filmów o Pokemonach otrzymują Piotr Wójcik z Płocka; Bartosz Bocznie-wicz ze Szprotawy; Krzysztof Burda z Lubska; Zofia Bittner z Bydgoszczy; Mateusz Ryczkowski z Drzonkowa; Hubert Klorek z Brodnicy; Radosław Krajewski z Łodzi; Jakub Rojewski z Krakowa; Krzysztof Maruszak z Milejowa; Daniel Guzowski z Żyrardowa; Maciej Kornobis z Raciborza; Tomasz Zegan z Miechowa; Paweł Styś z Dębicy; Małgorzata Szymanowska ze Środy Wlkp.; Mikołaj Stemplowski z Częstochowy;

TOP 20
Gry otrzymują: Jacek Hajdasz z Zielonej Góry (gra System Shock); Dawid Szpara z Goczałkowic (gra Chaos Gate); Kamil Wójcik z Zabrza (gra Championship Manager 3)

FIFA 2001
Odp.: Najdroższy piłkarz świata nazywa się L.Figo.
Grę FIFA 2001 otrzymuje Marcin Rejmisz z Poznania

ZEUS
Odp.: Atena to bogini mądrości, która wyskoczyła z głowy Zeusa. Grę ZEUS otrzymuje Agata Chamera z Kozienic

NHL
Odp.: Drużyna hokejowa składa się z 6 zawodników.
Grę NHL otrzymuje Łukasz Staszak

SPYRO 3
Odp.: Mr. Driller nie został wydany na PC.
Gry Spyro 3 i latawce otrzymują Mirosław Szałkowski z Gliwic; Anna Stemplowska z Częstochowy; Marek Pawlus z Ustki

ROLLERCOASTER: ZWARIOWANE KRAJOBRAZY
Odp.: Największe stałe wesołe miasteczko znajduje się w Chorzowie.Grę ZWARIOWANE KRAJOBRAZY otrzymuje Michał Święszek z Krzeszowic

KANGUREK KAO
Odp.: Kangur jest ssakiem. Grę KANGUREK KAO otrzymuje Konrad Janikowski z Białegostoku

ZŁOTA EDYCJA
Odp.: Światy Wrót Baldura i Planescape Torment to światy AD&D.
Gry ze ZŁOTEJ EDYCJI otrzymują Marcin Puzio z Niska; Mateusz Maskarz z Trzebnicy; Jan Borowski z Bydgoszczy; Krzysztof Uroda z Przecieszyna

Kiss PINBALL
Odp.: W grze są dwa stoły.
Grę KISS PINBALL otrzymuje Paweł Jach z Jędrzejowa.

STUART MALUTKI
Odp.: Panią Malutką jest aktorka Geena Davis.
Kasety wideo i kalendarze otrzymują Kamil Popiołek ze Szczytna; Małgorzata Wojtaszuk z Ostrowca Świętokrzyskiego

THORGAL
Odp.: W Polsce ukazały się 24 komiksy z Thorgalem, a niedługo na rynku pojawi się nr 25. Komiksy otrzymują Dawid Brzuzy z Tarnowa; Przemysław Pszczoliński z Sorkwit; Szymon Mechliński z Pleszew; Adam Baranek z Jarocina; Kamil Tomaszewicz z Piechowic; Paweł Kubicki z Kołobrzegu; Tomasz Chyła z Koszalina; Mariusz Kroczek z Poznania; Rafał Fidrocki z Kryszyn; Paweł Bury z Łap; Maciej Sułkowski z Krakowa

POO-CHI
Każdy inaczej wyobraża sobie przyjaciół elektronicznego pieska. Nam najbardziej podobał się pomysł Justyny Mazur z Chełma

BRAVO HITS
Odp.: Święty Mikołaj mieszka w Laponii. Płyty CD otrzymują Małgorzata Kwiatkowska z Grodziska Maz.; Piotr Kępa ze Skarżyska Kamiennej; Norbert Guziejko z Hajnówki; Radosław Patej ze Zbuczyn; Łukasz Olczak z Warszawy

SETTLERS 4
Odp.: W Settlers 4 są trzy nacje: Rzymianie, Majowie i Wikingowie. Figurki otrzymuje Kacper Wiśniewski z Zambrowa. Gry SETTLERS 4 dostają: Wojciech Kośla z Poznania; Emil Burcon z Terespola

THE LONGEST JOURNEY
Odp.: April studiowała malarstwo. Gry otrzymują Tadeusz Wrzesiński z Bydgoszczy (+ stand); Mateusz Jaworski ze Szczecina; Andrzej Paprocki z Grudziądza; Piotr Tomiło z Lublina

W poprzednim numerze wkradł się błąd. Chochlik drukarski schował nazwiska dwóch zwycięzców w konkursie **ASTERIXA i OBELIXA**. Komiks otrzymują Marcin Kustra z Siemianowic Śl. i Krzysztof Koczorowski z Siedlec.

GRATULUJEMY WYGRANYCH